THE ELDER SCROLLS ONLINE

Zurück nach Skyrim! Alle Infos zum nächsten TESO-Add-on Greymoor

FALLOUT 76: WASTELANDERS

Im Test: Kann Wastelanders das angeschlagene Fallout 76 retten?



+ MIT TOP-VOLLVERSION

VICTOR VRAN

Diablo trifft auf düstere Gothic-Atmosphäre – actionreiches RPG rund um den namensgebenden Monsterjäger. Die Overkill Edition enthält auch beide DLCs.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Vorschau + Kolumne: Das nächste Assassin's Creed verschlägt uns ins Zeitalter der Wikinger – wir haben die ersten Infos zusammengetragen!

GEARS TACTICS

Taktik statt Action? In unserem Test klären wir, ob Strategie-Gameplay à la XCOM auch im Gears-Universum funktionieren kann.

USK ab 16 freigegeben

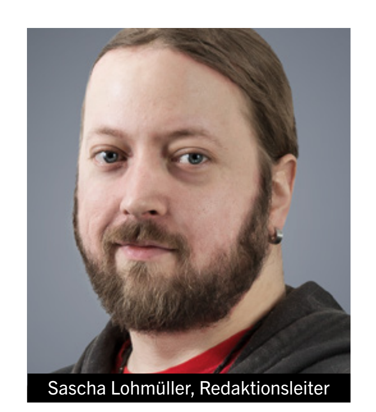
AUSGABE 334
06/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

4 397178 706992 06

EDITORIAL

Ein Urgestein feiert seinen Abschied – goodbye, Rossi!


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Zuallererst eine Nachricht in eigener Sache: Nach fast 30 Jahren im Verlag verlässt uns mit dieser Ausgabe leider unser Leserbriefonkel Rossi. Das finden wir wahrscheinlich genauso schade wie ihr und vermissen seine Leserbriefantworten jetzt schon. Zum Abschied hat Rossi einmal tief in der Kiste gewühlt und eine XL-Best-of seiner Rumpelkammer für euch zusammengestellt. Da wir ihn – auch in diesen Zeiten – gebührend verabschieden wollen, bitte ich euch um Mithilfe: Schreibt uns für die nächste Ausgabe doch bitte an redaktion@pcgames.de eure liebsten Leserbrieferinnerungen, eure Highlights oder was ihr Rossi schon immer mal sagen wolltet. Oder ganz einfach ein paar Abschiedsgrüße – wir werden das Ganze dann sammeln und im nächsten Heft als großes Goodbye-Rossi-Special abdrucken und ihm natürlich auch diejenigen Nachrichten zukommen lassen, die es nicht ins Heft schaffen. In diesem Sinne: Danke für alles, Rossi, und mach's gut!

Kommen wir zu den Spielethemen: Viele Monate wurde bereits gemunkelt, Anfang Mai wurde es dann endlich bestätigt: Das nächste Assassin's Creed steckt uns in die bärtige Haut eines Wikingers. Als solcher machen wir aber nicht nur Norwegen unsicher, sondern auch gleich noch England – klingt top! Allzu viele Spielszenen gab es aber noch nicht zu sehen. Trotzdem stellen wir für euch alle bisherigen Informationen zusammen und Lukas macht auch gleich noch seinem Ärger über versprochene Gameplay-Szenen in einer Kolumne Luft.

Ein paar virtuelle Events gab es auch wieder – schön, dass einige Publisher die aktuelle Situation nutzen, auch digitale Lösungen für Präsentationen zu finden. So schauten wir uns etwa den nächsten Teil der Dark Pictures Anthology an. In Little Hope verlagert sich das Geschehen vom Schiff in eine Kleinstadt. Was es sonst noch Neues im zweiten Teil der Grusel-Reihe gibt, lest ihr ab Seite 14. Ebenfalls virtuell wurden wir zudem durch die Neuerungen in Greymoor geführt. Das nächste Add-on für The Elder Scrolls Online steht bereits Ende Mai parat und nimmt uns mit auf die Reise nach Himmelsrand. Endlich kehren wir also auch im Online-Ableger nach Skyrim zurück!

Wenn Spielereihen aus ihren Genre-Grenzen ausbrechen, kann dabei jede Menge schiefgehen. Gears Tactics gelingt das Kunststück glücklicherweise und es verabschiedet sich im Ableger von der gewohnten Third-Person-Action. Stattdessen bekämpft ihr die Locust in XCOM-ähnlichen Taktik-Gefechten – gerne mehr davon!

Das gilt auch für solch gelungene Comebacks wie Trials of Mana oder Streets of Rage. Ersteres zeigt, wie ein liebevolles Remake eines Klassikers aussehen muss. Und klammert man die Collection of Mana für Switch aus, ist die Neuauflage auch gleich das Debüt des JRPGs auf dem deutschen Markt – nach schlappen 25 Jahren. Ähnlich lange ist es her, dass der letzte Teil der Streets-of-Rage-Reihe auf dem Mega Drive erschien. Teil 4 feiert jedoch nun ein tolles Comeback und bietet modernen Brawler-Spaß der Güteklasse A.

Abseits dieser Themen haben wir natürlich wieder jede Menge Specials und Reportagen für euch, so beleuchten wir etwa die Spiele-Branche im Angesicht der Corona-Krise und der damit verbundenen Homeoffice-Regelungen. Käufer der Extended-Ausgabe schnetzeln sich zudem durch das Action-RPG Victor Vran – inklusive aller DLCs! Bleibt gesund und habt viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Anzahl digitaler Preview-Events in diesem Monat: 4 – F1 2020, Disintegration, TESO: Greymoor und Little Hope. Es wird also langsam, bitte künftig bei einigen Titeln auch so beibehalten, liebe Publisher ;) +++

+++ Assassin's Creed: Valhalla ist eine großartige Idee. Es kann niemals genug Wikinger-Spiele geben. Diese sehr persönliche Einschätzung wird Ihnen präsentiert von Redaktionsleiter Sascha. Wahrscheinlich im Homeoffice wieder zu viel Met getrunken … +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Wastelanders fügt Fallout 76 endlich die lang ersehnten NPCs hinzu. Das wird alle 1 Fans in der Redaktion freuen. Der Rest außer Maria ärgert sich weiter über Bugs und Technik. +++

+++ Schade, schade, Fahrradkette. Oder so. Dass Predator: Hunting Grounds eher nix wird, konnte man schon anhand der Beta befürchten. Dabei hatten sich die ganzen 80er-Jahre-Film-Fans bei uns schon darauf gefreut, ein lautes „KAMAHN! KILL ME!" in den Voice Chat zu brüllen. +++

+++ Mit Overcooked lieferten die Macher von Moving Out eines der besten Partyspiele der letzten Jahre ab – nun gibt es endlich Nachschub. Blöd nur, dass die meisten von uns nicht mehr in WGs wohnen und grad damit mal so gar nix anfangen können. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Neben Rossi verabschiedet sich mit dieser Ausgabe auch leider unser langjähriger Layouter Sebastian Bienert von uns. Davon kriegt ihr Leser nicht ganz so viel mit, minder traurig ist es dadurch aber nicht. Das Abschiedsbier wird nachgeholt! Ciao, Basti! +++

INHALT 06/2020



ASSASSIN'S CREED: VALHALLA 8



GEARS TACTICS 36



LITTLE HOPE 14

STREETS OF RAGE 4 50

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... und das ist **auf den DVDs:**

Da kann Van Helsing einpacken: Als Victor Vran machen wir Jagd auf allerlei widerliche Bestien und zeigen ihnen, wer hier die Hosen anhat.


Eine anständige Waffe ist natürlich Pflicht und um an sie zu gelangen, gilt es, fleißig zu looten. Der Wiederspielwert von Victor Vran ist hoch.


Die Levels des Abenteuers erforscht man entweder alleine oder zusammen mit Freunden im kooperativen Multiplayer. Beides hat seinen Reiz.

VICTOR VRAN: OVERKILL EDITION

Van Helsing war gestern, es ist ein neuer Dämonen- und Monsterjäger in der Stadt: Victor Vran zeigt in seinem gleichnamigen Abenteuer, wie man stilvoll übernatürliche Feinde ausschaltet. Spielerisch bietet der Titel Action-RPG-Kost in bester Diablo-Manier, es wird also geschnetzelt und gehaut, dass es eine wahre Freude ist! Freut euch außerdem auf ein umfangreiches Upgrade-System, welches euch viel Individualisierung erlaubt, und auf motivierende Loot-Jagd. Wer will, begibt sich ganz alleine auf Dämonenhatz, allerdings ist es auch möglich, im Koop-Modus gemeinsam mit Freunden loszuschnetzeln. Da haben Vampir, Werwolf und Co. nichts zu lachen! Enthält alle DLCs!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Hard West handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr anschließend auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Rollenspiel
Publisher: EuroVideo Medien
Veröffentlichung: 24. Juli 2015

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows Vista/7/8/10, 2 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 8800 oder höher, AMD Radeon HD 4000 oder höher, Intel HD 4000 oder höher (min. 512 MB VRAM), 4 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: 7/8/10 (64 bit), 2,5 GHz Quad Core CPU, 8 GB RAM, GeForce 560 oder höher, AMD Radeon HD 5800 oder höher, 4 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader
- VLC Media Player

TEST
- Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered
- Fallout 76: Wastelanders
- Gears Tactics
- Streets of Rage 4
- Trials of Mana
- XCOM: Chimera Squad

SPECIAL
- Call of Duty: Modern Warfare Diese klassischen Karten brauchen ein Comeback!
- Einkaufsführer Adventure & Puzzle Die derzeit 10 besten Knobelspiele



DVD 2

VORSCHAU
- Builders of Egypt
- Endzone: A World Apart
- Mount & Blade 2: Bannerlord
- The Dark Pictures Anthology: Little Hope

SPECIAL
- FIFA vs. PES Warum FIFA die Massen begeistert
- FIFA vs. PES – Warum Pro Evolution Soccer das bessere Spiel ist
- Kein Witz! Aus diesen Aprilscherzen wurden ganze Spiele
- Resident Evil 3 – 10 Einsteiger-Tipps für das Survival-Horror-Remake
- Resident Evil 3 – Alle Mr.-Charlie-Wackelpuppen finden!
- Resident Evil 3 – Vergleich deutsche und englische Sprachausgabe
- Valorant – 5 Gründe, warum es CS:GO vom Thron stoßen kann



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW: BfA, Assassin's Creed (ja, Teil 1), Final Fantasy 7 (ja, das Original), Borderlands 3 und zum Entspannen Megaquarium

Hört gerade:
Sorcerer – Lamenting of the Innocent; Atlantean Kodex – The Course of Empire

Liest gerade:
The Man in the High Castle (meh!), Snow Crash (schnarch!)

Bedankt sich bei:
Urgestein Rossi für viele Jahre unterhaltsamer Leserbriefe und für den Verlag verlorene Nerven an der Post-Front.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand /Editorial Director





Spielt:
New Game Plus in Persona 5 Royal, FF7 Remake, Resident Evil 3 Remake, Trials of Mana

Schaut:
The Mandalorian, den Antoine-Doinel-Zyklus, Swiss Army Man (irgendwie toll)

Vermisst:
Die Kollegen, auch wenn die Ruhe im Büro ganz angenehm ist.

Bedankt sich bei:
Rossi für viele Jahre pure Unterhaltung. Danke!

KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt zurzeit:
Animal Crossing, mal wieder Bioshock, Alienation

Liest zurzeit:
Above the Timberline von Gregory Manchess

Ist inzwischen an dem Punkt angelangt:
wo ich Videos auf Youtube anklicke, die mir der heilige Algorithmus empfiehlt. Daher kommt mir die Pennymarkt-Doku von David auch irgendwie bekannt vor ...

Bedankt sich bei:
PCG-Urgestein und Leserbriefmärtyrer Rossi!

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt zurzeit:
Gears Tactics, World of Warships, Panzer Corps 2

Schaut gerade:
The Mandalorian und wieder einmal die recht mäßigen Marvel-Filme auf Disney+. Wenn ich die alle durch hab, kann ich mein Abo eigentlich wieder kündigen.

Liest gerade:
Paperweight von Stephen Fry.

Bedankt sich ebenfalls bei:
Leserbriefonkel Rossi – großer Fan seit den Playtime-Zeiten!

MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Assassin's Creed 3 Remastered, Final Fantasy 7 Remake, The Council

Spielt derzeit:
Kingdoms of Amalur: Reckonig. Noch immer ein großartiges Rollenspiel, das seinerzeit leider zu Unrecht gescheitert ist.

War begeistert:
vom großen Finale der 7. Staffel von The Clone Wars. Der Plot, die epische Inszenierung, Maul, Ahsoka, die Musik – so muss Star Wars sein.

Vermisst so langsam:
tatsächlich das Arbeiten im Büro.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
C&C: Red Alert 2 & Yuri's Revenge, What Remains of Edith Finch und mit dem Junior Donkey Kong Country sowie Castle of Illusion (Remake)

Spielt derzeit:
Fury Unleashed, Huntdown, C&C: Tiberian Sun, Dread Nautical, Halo 2

Zuletzt gesehen:
Star Trek: Deep Space Nine, Tiger King, Leberkäsjunkie, Extraction

Sehnt sich den Tag herbei, an dem die Kindergärten wieder öffnen:
Gefühlt ist jeder Spielplatz besucht, jeder Spaziergang gemacht, jeder Kuchen gebacken, jedes Duplo-Haus gebaut, jedes Bild gemalt. Hilfe.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Assassin's Creed: Odyssey. Hauptmissionen kaum angefangen, erst etwa ein Drittel der Map aufgedeckt, schon ca. 40 Stunden versenkt. Läuft!

Schaut gerade:
Pixar Shorts auf Disney+. Neben tollen Dingern auch echter Rotz dabei.

Niest gerade:
Hatschi! Das war es auch schon. Danke für die Aufmerksamkeit.

Ist im Zwiespalt:
Einerseits freue ich mich, wenn die Kollegen auch bald wieder im Büro arbeiten. Andererseits ist die Ruhe hier schon ziemlich göttlich.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Zuletzt durchgezockt:
Streets of Rage 1-4, Spider-Man (inklusive DLCs), Cadillacs & Dinosaurs, Abzû, Dead Nation, Yakuza Kiwami

Spielt gerade:
eFootball PES 2020, TMNT: The Arcade Game, Cities: Skylines, Yakuza Kiwami 2, Control

Liest gerade:
Broken von Don Winslow

Bedankt sich:
Bei Rossi. Bester Leserbriefonkel aller Zeiten!

DAVID BENKE | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Über PS Now alte Playstation-3-Klassiker. Zuletzt habe ich mal Spec Ops: The Line nachgeholt, als Nächstes schaue ich mir wohl mal Ico an.

Zuletzt gesehen:
Die Spiegel-TV-Doku zum Pennymarkt auf der Reeperbahn

Hört gerade:
Mix and Mash – Buttercup

Ist gespannt:
Ob der Re-Start der Bundesliga bis zum 16. Mai wirklich klappt. Ich stehe dem Ganzen ja immer noch etwas skeptisch gegenüber.

PAULA SPRÖDEFELD | Redakteurin



Spielt gerade:
Resident Evil 3 Remake, Luigi's Mansion 3 (Switch) und Detroit: Become Human (PS4)

Schaut gerade:
Darkwing Duck auf Disney+ und die Harry-Potter-Filme

Hört gerade:
Alle Harry-Potter-Hörbücher, auf Englisch gelesen von Stephen Fry

Genießt es:
endlich mal den Bücherhaufen und Filmehaufen abarbeiten zu können. Und sogar das Fahrrad wurde wieder aus dem Keller gekramt!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft
Termin: Ende 2020

Assassin's Creed: Valhalla

Von: Lukas Schmid

Zuletzt Ägypten und Griechenland, jetzt der Hohe Norden: Assassin's Creed steckt uns in Wikinger-Stiefel!

Ganz als Gameplay-Enthüllung lassen wir Ubisoft und Microsoft den Trailer mit dem ersten Ingame-Material zu Assassin's Creed: Valhalla, der kürzlich bei der Präsentation der ersten Xbox-Series-X-Spiele gezeigt wurde, nicht durchgehen. Nach wie vor haben wir viele Fragen. Allerdings, seit dem ersten CGI-Trailer zum Spiel und jetzt eben bis zum neuen Material wurden stückchenweise doch schon viele handfeste Infos zum nächsten Assassin's Creed bekanntgegeben. Erst einmal das Grundsätzliche: das Setting. Nach Ägypten und Griechenland in den Jahrhunderten vor unserer Zeitrechnung finden wir uns diesmal im neunten Jahrhundert wieder. Und zwar sind es gleich zwei Länder, die wir diesmal erforschen dürfen, nämlich Norwegen und England. Warum? Weil wir diesmal ein Wikinger sind und von unserer skandinavischen Heimat aus auf Beutezug gehen! Wir, das ist Eivor, seines Zeichens Mitglied der damals noch nicht unter diesem Namen agierenden Assassinen-Bruderschaft: Die versteckte Klinge ist ein untrügliches Zeichen! Und natürlich geht es wieder gegen die Templer respektive deren Vorgängerorganisation zur Sache in der ewigen Glaubensfrage „Freiheit gegen Ordnung".


Als Wikinger zieht es uns von den skandinavischen Gefilden aus nach Nordengland, wo es dankenswerterweise nicht dauernd nur regnet.

Wikinger und Wikingsie

Eivor sehen wir im Trailer nur in männlicher Form, es wird aber wie in Odyssey auch möglich sein, eine Frau zu spielen; anders als in Odyssey aber keine extra Figur, sondern eine weibliche Version von Eivor. Auf Bildern und in den Videos ist sie bisher noch nicht zu sehen, immerhin wurde ihr Design aber durch eine der Collector's Edition beiliegende Statue enthüllt. Der Grund für die Geschlechterwahl soll auch innerhalb der Handlung Sinn ergeben. In Norwegen wissen wir noch nicht genau, wo Eivor unterwegs sein wird. Wohl aber, dass eine unserer Hauptaufgaben im Spiel sein wird, sein respektive ihr Heimatdorf aufzubauen. Da können wir dann nach und nach zum Beispiel den örtlichen Tattoo-Künstler oder den Laden des Schmieds upgraden. Na, wer fühlt sich da noch an Assassin's Creed 2 und Brotherhood erinnert? In England verschlägt es uns in die vier Königreiche der damaligen Zeit, Wessex, Northumbrien, Ostanglien und Mercien. An Städten wartet unter anderen London auf uns, welches bestimmt wenig mit dem London aus Assassin's Creed: Syndicate zu tun haben wird, außerdem Winchester und Jorvik (heute: York). Insgesamt soll die Spielwelt von Valhalla groß sein, aber nicht mehr so gigantisch wie jene aus Odyssey. Das Spiel soll etwas kompakter sein und weniger Leerlauf enthalten.

Zurück in der Realität

Neben der alten Zeit verschlägt es uns in Gestalt von Protagonistin

Das Kampfsystem soll im Vergleich zu den beiden Vorgängern Origins und Odyssey überarbeitet werden.

Layla übrigens auch wieder in die Gegenwart außerhalb der Erinnerungs-Reisemaschine Animus. Obwohl Assassin's Creed mit Valhalla nicht zu Ende gehen soll, so soll die aktuelle Handlung mit dem Spiel doch eine Art Abschluss finden. Als Eivor geht es übrigens neben weiteren, noch unbekannten Widersachern gegen König Alfred von Wessex in die Schlacht. Vielleicht wird es aber auch möglich sein, sich mit ihm zusammenzutun? Zumindest versprechen die Entwickler eine noch nicht näher definierte Art von Politik-System, das es uns erlaubt, Allianzen zu schmieden. Überhaupt müssen viele storyrelevante Entscheidungen getroffen werden. Wir selbst können uns auch wieder fröhlich mit allerlei Mitgliedern beider Geschlechter vergnügen.

Die neue Art, sich abzumetzeln

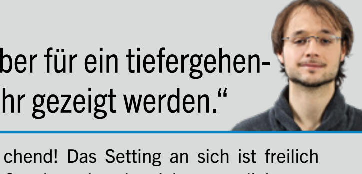
Was erwartet uns spielerisch? Der Erfahrungspunkte-Grind aus Odyssey, der zumindest dann notwendig war, wenn man nicht allzu viele Nebenmissionen machte, soll diesmal wegfallen. Wohl aber wird es weiterhin ausgeprägte Rollenspielelemente geben, inklusive Loot und vieler Individualisierungsmöglichkeiten. Diesmal soll jeder Ausrüstungsgegenstand, den wir finden können, einzigartig sein. Unser Menü wird diesmal also anscheinend nicht von lauter Klon-Items geflutet. Überhaupt soll sich die Ausrüstung deutlich mehr als bisher anpassen lassen. Wieder haben wir bei der Erkundung der Welt einen Vogel an unserer Seite, diesmal thematisch passend einen Raben. Er wird uns wohl wieder bei der Suche nach Sammelkram und Missionen helfen, ebenso, wenn wir heiß auf Minispiele sind; diese umfassen unter anderem Fischen, Wettsaufen, Würfeln und die Jagd. Außerdem wartet das sogenannte Flyting auf uns, eine historisch akkurate Form von Wikinger-Rap-Battles. Ja, echt jetzt.

Hafen ist dort, wo Wasser ist

Um von Norwegen nach England zu gelangen, werden wir erneut hinter dem Steuer eines Schiffes Platz nehmen. Allerdings sollen Schiffskämpfe weniger relevant sein, als das vor allem in Black Flag, Rogue und Odyssey der Fall war. Primär soll unser schwimmbarer Untersatz der Fortbewegung dienen. Gekämpft wird dafür natürlich an Land, und zwar mittels eines angepassten Kampfsystems. Inwiefern es genau verändert wurde, ist noch nicht bekannt. Wohl wissen wir aber, dass wir nun zweihändig losschnetzeln und unter anderem mit Äxten werfen werden können. Außerdem wird es diesmal groß angelegte Eroberungen von Festungen geben, wie der Gameplay-Trailer zeigt. In diesen gehen wir mit Rammbock und Co. vor und machen unserer Wikinger-Natur alle Ehre. Diese Schlachten sind wohl als eine Art Weiterentwicklung der Massenmetzeleien aus Odyssey zu verstehen. Während der klassische Multiplayermodus aus den frühen Assassin's Creed nicht zurückkehrt, wird es zumindest möglich sein, Wikingerschlachten auch selbst zu gestalten und mit anderen Spielern zu teilen, wohl ähnlich den Storys aus Odyssey. ❑


Wenn Ubisoft eines kann, dann wunderschöne, offene Spielwelten. Auf grandiose Landschaften kann man sich wohl auch in Valhalla einstellen.

LUKAS MEINT



„Der erste Eindruck ist gut, aber für ein tiefergehendes Urteil muss erst noch mehr gezeigt werden."

„Gameplay"-Trailer war dann doch eine etwas euphemistische Bezeichnung für das knapp einminütige Video, welches während des Xbox-Series-X-Streams gezeigt wurde. Spannender finde ich da schon die vielen Details, welche die Entwickler abseits davon preisgegeben haben und die auf ein fokussierteres Spiel als Origins und Odyssey hindeuten: Kleinere Welt, überarbeitetes Kampfsystem, kein Grinding – das klingt vielversprechend! Das Setting an sich ist freilich Geschmacksache, ich persönlich mag die Wikinger-Thematik auf jeden Fall. Ginge es nach meinem persönlichen Wunsch, so sollte die Serie zwar noch weiter zu ihren Wurzeln zurückkehren – nicht bis zum eher mauen ersten Spiel, aber zu den frühen Fortsetzungen –, aber auch so denke ich, dass ein Schritt hin zu einer etwas definierteren Identität wichtig und richtig ist.



Assassin's Creed
Es wird Zeit für einen Serien-Reboot!

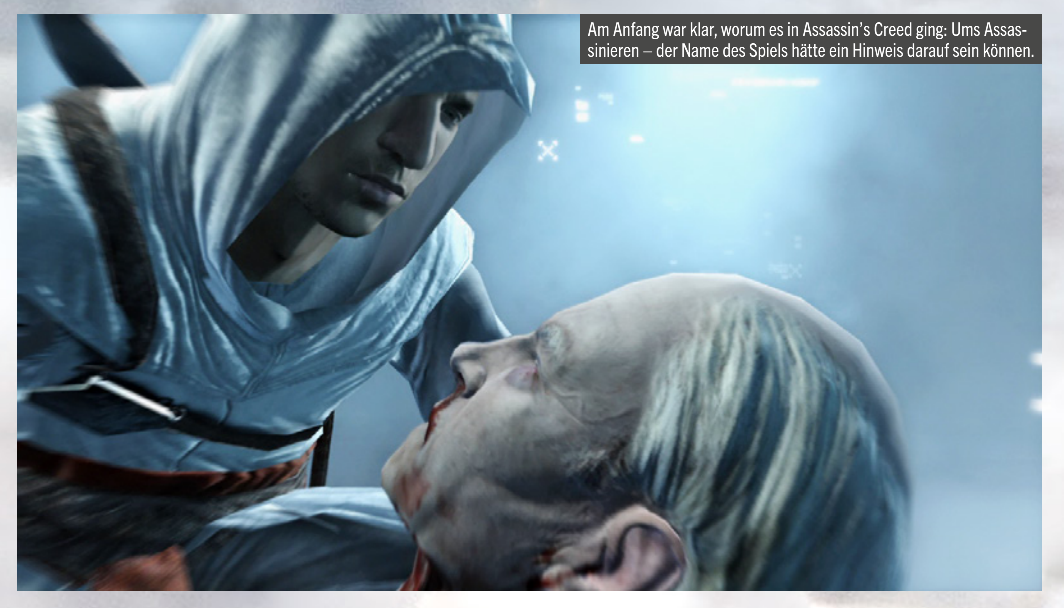
Eine Kolumne von Lukas Schmid

Mit Assassin's Creed: Valhalla geht die Meuchelmörder-Serie aus dem Hause Ubisoft in die nächste Runde. Es darf wohl mit viel Bekanntem gerechnet werden: einer großen offenen Welt, Schiffsschlachten auf hoher See, ausgeprägten Rollenspielelementen und viel Sammelkram und Nebenaufgaben. Aber ist das der richtige Weg für die Reihe? Nein, sagt Lukas Schmid in seiner Kolumne zur Zukunft der Serie.

Hilfe, die Wikinger kommen! Zum Glück nicht zu uns, denn zumindest ich persönlich mag es gar nicht so gerne, wenn meine Wohnung gebrandschatzt wird. In Corona-Zeiten dürfen die aber eh nicht raus. Nein, ich rede von unseren PCs und Konsolen, die Ende des Jahres von Assassin's Creed: Valhalla heimgesucht werden. Bis dato haben wir natürlich noch keinen vollumfänglichen Einblick in das Spiel bekommen und durch den Wegfall von E3 und Eventberichterstattung an sich fällt auch das bei Assassin's Creed normalerweise übliche Anspielen lange vor dem Release flach. Für den Punkt, der mich antreibt, ist ein genaues Auseinanderklamüsern der Inhalte des Spiels aber auch relativ wurst. Ich hole zufällig seit einiger Zeit endlich Assassin's Creed: Odyssey nach (alle anderen Hauptteile der Reihe habe ich gespielt), genieße meine Zeit mit dem Spiel sehr und werde es wohl wie üblich auch komplettieren. Ebenso weiß ich, dass ich auch Valhalla spielen, genießen und viel zu viel Zeit damit verbringen werde. Und trotzdem wünschte ich mir, dass das Spiel nicht kommen würde. Nein, mehr noch als in den letzten Jahren bin ich davon überzeugt, dass Assassin's Creed dringend einen Reboot benötigt. Warum, fragt ihr euch, ihr geschockten Freunde des gepflegten Meuchelmords? Haha, lasst mich euch aufklären!

Es war einmal ... das Ableben

Das grundsätzliche Problem, welches ich mit Assassin's Creed habe, ist, dass die Reihe über die Jahre hinweg seit dem Erstling aus 2007 völlig beliebig geworden ist. Zu Beginn war die Identität klar: Wir übernehmen die Kontrolle über einen Meuchelmörder und versauen unseren unwilligen Opfern durch ein verfrühtes Dahinscheiden gehörig den Feierabend. Mission erhalten, hingehen, ein bisschen morden, fertig – simpel, aber klar nachvollziehbar. Hinzu kamen Parkour-Gameplay und simple Kämpfe. Der nach Meinung zahlreicher Fans nach wie vor beste Teil der Reihe, Assassin's Creed 2


Am Anfang war klar, worum es in Assassin's Creed ging: Ums Assassinieren – der Name des Spiels hätte ein Hinweis darauf sein können.

(wobei ich persönlich Assassin's Creed: Brotherhood den Vorzug gebe), blieb diesem Konzept weiterhin relativ treu. Allerdings zeigten sich bereits erste Anzeichen für eine deutliche Erweiterung des Spielprinzips. Nun gab es deutlich mehr Sammelkram zu entdecken, eine wesentlich komplexer aufgebaute Spielwelt, Nebenmissionen, die nicht immer dem entsprachen, was man unter Assassinen-Alltag verstehen würde, und sogar eine simple Städtebau-Mechanik. Mit den beiden Fortsetzungen Brotherhood und Revelations wurde diese Abkehr von den Ursprüngen der Serie immer weitergetragen: Wir verwalteten nun eine Assassinen-Bruderschaft, kauften nach und nach ganz Rom auf und langweilten uns, warum auch immer, in reichlich sinnbefreiten Tower-Defense-Missionen.

Once Upon A Time In America

Dann kam Assassin's Creed 3, meiner Meinung nach bis heute der absolute qualitative Tiefpunkt der Serie, und schickte uns in den USA auf Meucheltouren. Die bis zu diesem Zeitpunkt dank der dicht bebauten Städte Rom und Konstantinopel noch hochgehaltene Parkour-Fahne wurde nun auch abgefackelt. Assassin's Creed war nun ein Open-World-Spiel, in dem wir irgendwie, ab und zu mal, ein bisschen Assassinen-Arbeit erledigten, dazwischen aber vor allem durch offene Gebiete ohne Klettermöglichkeiten rannten, das erste Mal im kleineren Rahmen schon Schiffschlachten bestehen mussten, unsere Heimatgemeinde aufbauten und uns fragten, was genau denn nun eigentlich das Ziel all dieses Mikromanagements sei. Währenddessen verlor auch die Handlung, die bis zum Finale von Assassin's Creed 2 auf ein klares Ziel hinzulaufen schien – die finale Konfrontation von Gegenwarts-Protagonist Desmond Miles mit den Templern und mit den Göttern der alten Zivilisation – immer mehr ihren Fokus. Das liegt meiner Überzeugung nach daran, dass die Entwickler die Reihe ursprünglich als abgeschlossene Trilogie geplant hatten. Der Aufbau der Erzählung in den ersten beiden Spielen deutet relativ eindeutig darauf hin. Dann aber kam den Ubisoft-Chefs wohl die Erleuchtung, dass mehr Spiele mehr Geld bedeuten. Also wurde die Handlung rund um Held Ezio aus Assassin's Creed 2, bis heute der mit Abstand und aus gutem Grund beliebteste Protagonist der Serie, auf drei Spiele ausgedehnt, ursprünglich aufgeworfene Ideen wurden entweder nicht oder fadenscheinig zu Ende geführt und in Assassin's Creed 3 wurde die Desmond-Geschichte lust- und ziemlich planlos zu einem extrem unbefriedigenden Finale gebracht.

Assassin's Fleet

Dann kam Assassin's Creed 4: Black Flag und damit der endgültige Dammbruch. Seefahrten als primäres Spielelement, kaum noch Assassinationen, ein Meer aus Sammelkram und Nebenquests ohne jeden Zusammenhang mit unserem mörderischen Tagesgeschäft – und sogar die Identität von Held Edward als Assassine war nur ein Anhängsel, irgendwann im späten Verlauf der Geschichte drangepappt, damit der Name der Reihe überhaupt noch Sinn ergibt. Nicht falsch verstehen, ich mag Black Flag sehr, aber nicht ohne Grund hat wohl jeder schon mal jemanden sagen gehört „Black Flag ist klasse, aber den Assassinen-Aspekt hätt's nicht gebraucht“. So weit waren wir damals also schon: Das Assassinen-Gameplay in As-


Charmeur Ezio aus Assassin's Creed 2 und den beiden Fortsetzungen gilt bis heute als beliebtester Protagonist der Meuchelmörder-Serie.


In der Karibik von Black Flag ging es vor allem in Schiffskämpfen auf hoher See zur Sache und auch an Land betätigte sich Held Edward nur relativ selten in klassischer Assassinen-Manier.

sassin's Creed wirkte irgendwie fehl am Platz. Das war ... ungünstig. Die übergreifende Geschichte war inzwischen zudem völlig egal. Irgendwas mit Templern, irgendwas mit dem diabolischen Unternehmen Abstergo und die volle Ladung Meta, während wir für Ubisoft als namen- und gesichtsloser Protagonist an einem Assassin's-Creed-Spiel arbeiteten(!). Uff.

Landflucht

Es folgten nach dem Piraten-Spin-off Assassin's Creed: Rogue mit Assassin's Creed: Unity und Assassin's Creed: Syndicate die nicht mal schlechten, aber trotzdem halbherzigen Versuche, die Serie wieder ein bisschen auf Spur zu bringen. Seeschlachten waren Geschichte, stattdessen gab es wieder große Städte und Klettereien. Alles in allem wirkten beide Abenteuer aber gewollt und nicht richtig zu Ende gedacht. Das lag wohl auch daran, dass Ubisoft zu diesem Zeitpunkt noch daran festhielt, dass auf Teufel komm raus jeden Herbst ein Spiel der Reihe im Regal stehen musste. Außerdem gab es viel zu viele Spielelemente, die nicht so richtig zusammenpassten, und die Geschichten waren so interessant wie das Etikett auf einer Shampooflasche. Hinzu kamen drastische technische Probleme, gerade in Unity, die bis heute die Meme-Welt bereichern. In dieser Phase wollte man es allen Assassin's-Creed-Fans recht machen und lieferte dadurch anständige, aber auch ziemlich belanglose Arbeit ab. Damals war die Kritik an diesem Gebaren auch am lautesten, die Verkaufszahlen von Syndicate waren deutlich unter den Erwartungen und der Umdenkprozess bei Ubisoft setzte ein. Der Reihe wurde eine einjährige Selbstfindungs-Zwangspause verordnet, während der die Entwickler herausfinden sollten, was denn nun Assassin's Creed als Serie ausmacht.

Assassinen? Ham mer nich'!

Ich war natürlich während dieses Selbstfindungsprozesses nicht dabei, das Ergebnis zeigt aber, dass „Back to the Roots" definitiv nicht auf der Tagesordnung stand. Jetzt war Assassin's Creed mit Origins auf einmal mehr Rollenspiel denn Action-Adventure, mit Stärkelevels bei Feinden, sodass es vorkam, dass ein Widersacher nach einem Stich mit unserer versteckten Klinge nicht einmal einen Kratzer abbekam und uns mit einem Schlag über den Jordan schickte. Dazu eine absurd riesige Welt, mehr Beschäftigungstherapie-Aufgaben als jemals zuvor – oh, und zum Assassinen wurden wir erst im Abspann des Spiels. Dass die Gegenwarts-Geschichte wieder völlig egal war, muss ich wohl nicht erwähnen. Seit Origins spielen wir dort eine junge Frau namens Layla und sie könnte mir nicht gleichgültiger sein. Damit sind wir bei Odyssey angelangt, dem aktuellsten Teil der Reihe. Der machte dasselbe wie Origins, jetzt gab es aber auch Romance-Optionen, Dialog-Entscheidungen, jede Menge Grinding und einen noch größeren Fokus auf Loot als in Origins, wo das auch schon ein wesentlicher Faktor war. Das große Vorbild der Entwickler: The Witcher 3: Wild Hunt. Ja, seit 2007 war viel passiert. Oh, und jetzt gab es auch wieder Seeschlachten. Natürlich gab es jetzt wieder Seeschlachten. Und habe ich schon erwähnt, dass wir diesmal gar keinen Assassinen spielten, weil Odyssey lange vor dem Entstehen des Assassinen-Ordens angesiedelt ist? Nein? Nun, dann ist dies hiermit auch geschehen.

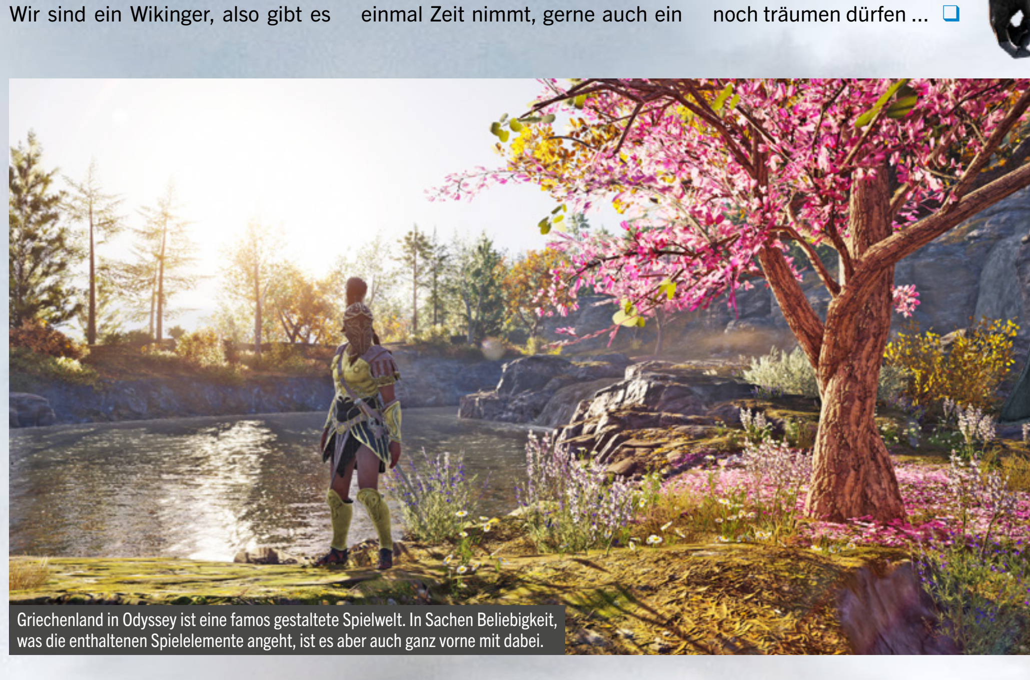

Unity und Syndicate brachten die Serie ein wenig zurück zu ihren Wurzeln, waren aber technisch unausgegoren und wirkten zu bemüht.



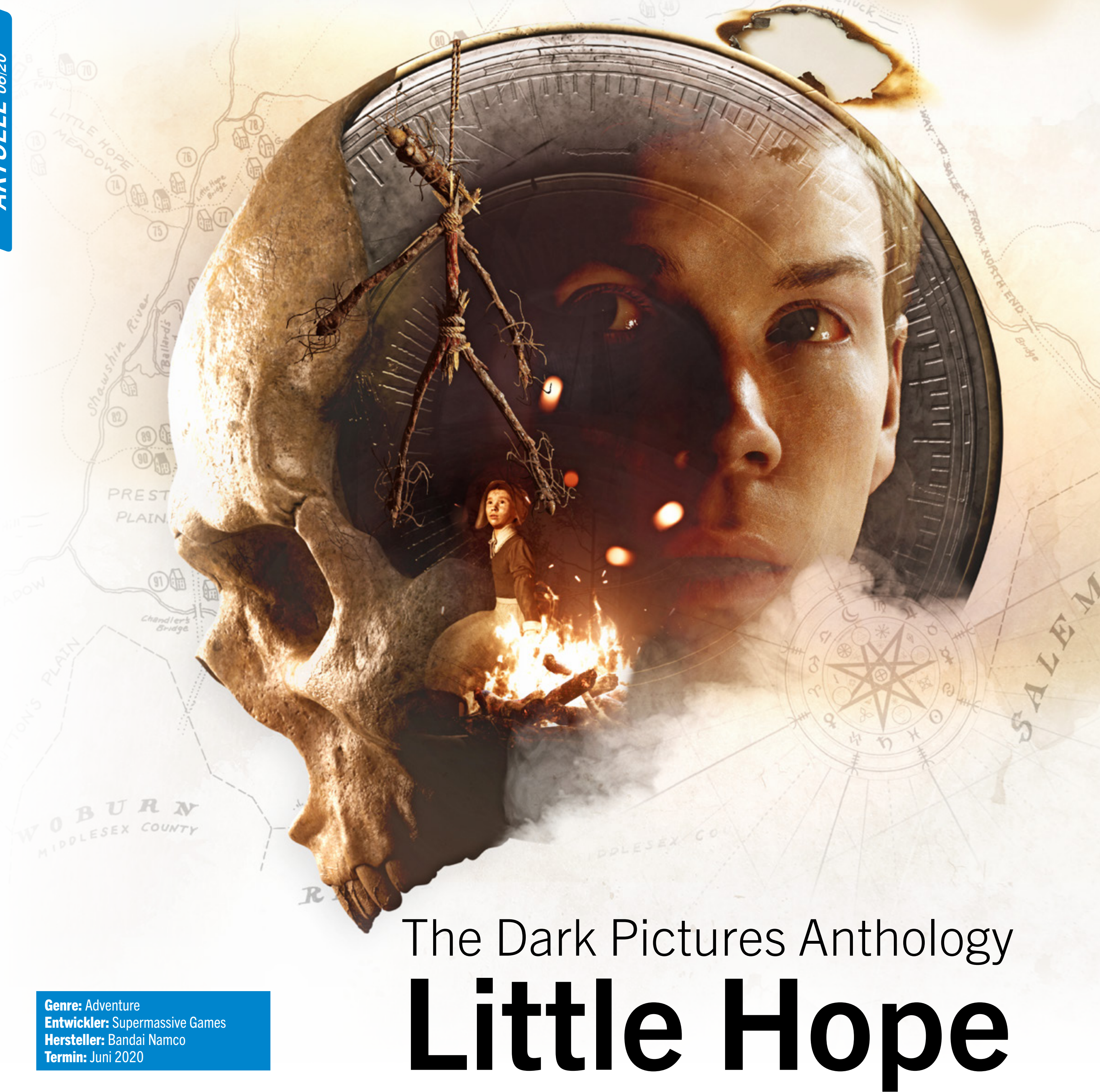
Mit Origins erfand sich die Reihe als Action-Rollenspiel neu. Das sorgte für Spielspaß, allerdings war Assassin's Creed nun weiter weg von seinen Ursprüngen als jemals zuvor.

Meucheln wie damals

Ich wiederhole: Ich hatte bisher noch mit jedem Assassin's Creed Spaß. An Beliebigkeit ist die Reihe aber wahrlich nicht zu überbieten. Integrale Spielelemente kommen und gehen, die übergreifende Geschichte ist so belanglos, dass man sie auch komplett weglassen könnte, und wer einen der neuen Teile spielt und dann eines der ersten paar Abenteuer, würde wohl nicht auf die Idee kommen, dass sich das eine aus dem anderen entwickelt hat. Valhalla wird nach allem, was wir bisher wissen, keine Kehrtwende darstellen (wenn doch, behaupte ich postwendend das Gegenteil und laufe unauffällig pfeifend weg). Wir sind ein Wikinger, also gibt es natürlich Schifffahrten, der Rollenspiel-Part der letzten beiden Spiele war beliebt, also ist der auch wieder mit an Bord und auch sonst wird der Titel mit den Ursprüngen der Reihe nicht viel mehr zu tun haben als Super Mario Bros. mit dem Super-Mario-Film von 1993. All das ist okay und ich werde Valhalla spielen und wohl mögen. Die Marke Assassin's Creed leidet aber und reiht sich ein in den Ubisoft-Einheitsbrei, der da heißt Ghost Recon, Far Cry, The Division oder Watch Dogs. Es wird nicht geschehen, aber ich würde mir wünschen, dass Ubisoft sich nach der Ein-Jahres-Pause vor Origins und nun vor Valhalla vor dem nächsten Assassin's Creed noch einmal Zeit nimmt, gerne auch ein paar Jahre mehr; dass die Entwickler sich Gedanken darüber machen, wie man das Spielgefühl von damals modernisiert wiederaufleben lassen kann, gerne mit innovativen Elementen, aber nicht als riesige Welt zum Abklappern voller leerer Flächen und uninteressanter Filler-Aufgaben; und dass man die hanebüchene, völlig uninteressante Geschichte, die aus gutem Grund auch in der Kino-Umsetzung gescheitert ist, streicht und mit einer fokussierten, neuen Erzählung frisch durchstartet. Ach ja, und Ezio soll auch wieder zurückkehren. Hach, man wird ja wohl noch träumen dürfen … ❑



Griechenland in Odyssey ist eine famos gestaltete Spielwelt. In Sachen Beliebigkeit, was die enthaltenen Spielelemente angeht, ist es aber auch ganz vorne mit dabei.



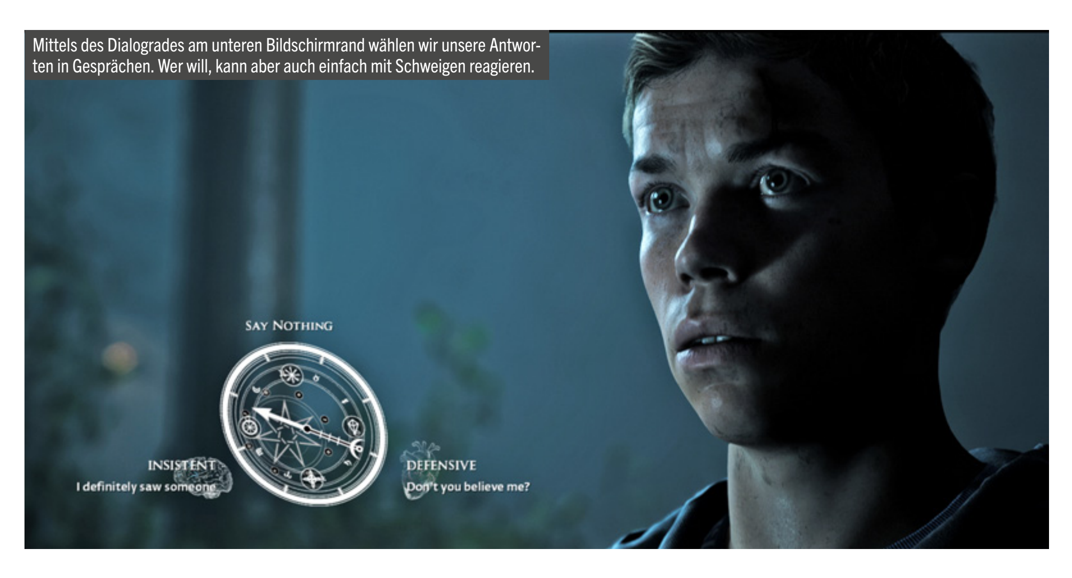
Genre: Adventure
Entwickler: Supermassive Games
Hersteller: Bandai Namco
Termin: Juni 2020

The Dark Pictures Anthology

Little Hope

In Man of Medan verschlug es auf uns auf ein Geisterschiff, diesmal bleiben wir an Land; vor allerlei Horrorszenarien sind wir aber auch in Little Hope nicht gefeit. **Von:** Lukas Schmid

Wer wenig Hoffnung hatte, dass in Zeiten der Corona-Krise Spiele erscheinen, den belehrt Little Hope eines Besseren! Nachdem nun das unvermeidliche Wortspiel aus dem Weg ist, kommen wir zum Thema. Wir sahen im Rahmen eines Streams der Entwickler den Anfang sowie eine spätere Szene aus dem zweiten Teil der Dark Pictures Anthology und plauderten im Videointerview mit ihnen darüber, was uns erzählerisch diesmal erwartet und welche Verbesserungen die Macher im Vergleich zum ersten Teil vorgenommen haben. Ursprünglich war das Enthüllungsevent mit Anreise und Anspielmöglichkeit geplant, durch die aktuelle Realität sind solche Zusammentreffen allerdings nicht möglich, weshalb wir uns bei unseren Erörterungen auf gesehenes, aber nicht gespieltes Material beziehen müssen. Der erste Teil der Anthology, Man of Medan, schickt eine Gruppe junger Menschen aus der Gegenwart auf ein verfluchtes Schiff. Dort lernen wir das grundsätzliche Gameplay kennen, welches seinerseits stark an den geistigen Vorgänger Until Dawn erinnert – beides entwickelt von Supermassive Games. Wir rennen durch lineare Gebiete und untersuchen Objekte, absolvieren Quick-Time-Events, treffen unter Zeitdruck Entscheidungen und gelangen auf diese Weise auf verzweigten, teils sehr unterschiedlichen Pfaden zu einer Vielzahl an möglichen Enden. Sicher ist dabei keiner der Protagonisten, zwischen denen dynamisch an vorgegebenen Punkten gewechselt wird: Jeder von ihnen kann überleben, es kann aber auch sein, dass ausnahmslos alle über den virtuellen Jordan gehen.



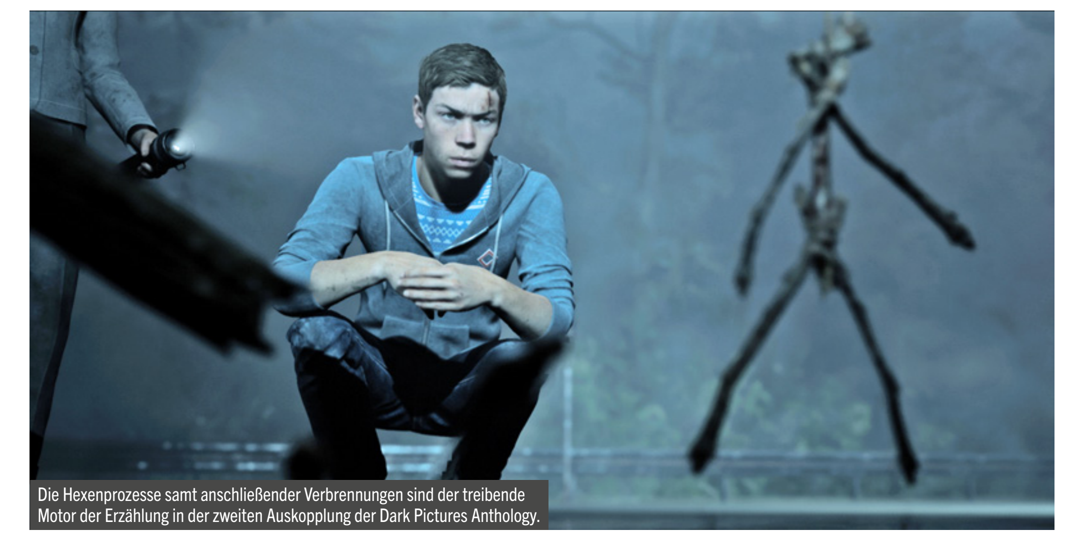
Mittels des Dialogrades am unteren Bildschirmrand wählen wir unsere Antworten in Gesprächen. Wer will, kann aber auch einfach mit Schweigen reagieren.

Früher war alles besser
In Little Hope bleiben wir zwar auf dem Trockenen, wer aber lebt und wer stirbt, steht nicht fest – in dieser Hinsicht bleibt das Spielerlebnis also gleich. Diesmal wird im namensgebenden Städtchen Little Hope ums Überleben gekämpft, in einer für sich stehenden Geschichte. Verbindendes Element zwischen den verschiedenen Teilen der Anthologie ist lediglich der Kurator, ein mysteriöser, anscheinend allwissender Mann mittleren Alters. Aus seinem Arbeitszimmer heraus führt er uns durch die Geschichten, gibt in Erzählpausen Tipps zu bevorstehenden Ereignissen und kommentiert unsere Entscheidungen. Und harte Entscheidungen müssen gleich zu Beginn getroffen werden: Angesiedelt in den 1970ern, verfolgen wir einen scheinbar normalen Abend im Haus einer Familie in Neuengland mit. Der Vater Säufer, die Mutter voller Hass auf den Vater, aber auch nicht gewillt, ihn zu verlassen, die Tochter entfremdet von ihren Verwandten. der ältere Sohn aggressiv und zynisch. Sohn Anthony, gespielt von dem bekanntesten Star des diesmaligen Ensembles echter Darsteller, Will Poulter, ist vor allem auf Harmonie bedacht. Und dann ist da ja noch die jüngste Tochter Megan, die sich eine Scheibe von allen Gruselkindern aus Film, Fernsehen und Videospielen abgeschnitten hat und fortwährend mit einer offensichtlich bösartigen Entität zu plaudern scheint. Dies ist nur eine von gefühlt unzähligen Anspielungen auf Themen von allerlei Horror-Klassikern.

Zurück in der Zukunft
Wir wollen an dieser Stelle nicht spoilern, aber der Abend stellt sich schon bald als alles andere als normal heraus und der Tod kehrt im zerrütteten Heim ein. Einen Zeitsprung später finden wir uns in der Gegenwart wieder, in Gestalt verschiedener Mitglieder einer Collegeklasse auf einem Busausflug nach Massachusetts. Wegen eines Unfalls verzögert sich die Fahrt und die Studenten, inklusive einer Seniorstudentin, finden sich in Little Hope wieder. Aufgrund eines mysteriösen Nebels ist die Gruppe unfähig, den Ort zu verlassen. Silent Hill lässt grüßen! Und es wird noch mysteriöser: Andrew, einer der Reisenden, ist Anthony aus den 1970ern wie aus dem Gesicht geschnitten. Diese Zeitsprung-Geschichte wird sogar noch verworrener, als sich die Studenten auf einmal kurzzeitig im 17. Jahrhundert wiederfinden und mit der Realität der Hexenverbrennungen auseinandersetzen müssen. Noch ist unklar, worauf die Handlung schlussendlich hinauslaufen wird und wie intensiv zwischen den Zeitebenen gesprungen wird. Zumindest die Prämisse samt Fokus auf die Hexenprozesse ist spannend, ebenso die Vermengung der Zeitebenen. Fraglich bleibt, wie komplex die Handlung schlussendlich ausfällt, denn mit etwa drei bis fünf Stunden Spielzeit, ähnlich wie bei Man of Medan, können die Entwickler natürlich nicht ewig weit ausholen.

Entscheidungsprobleme
Schon anhand des ersten gezeigten Materials wird klar, dass bezüglich des Spielprinzips keine Experimente gewagt werden. Rätsel existieren nicht, abseits der Quick-Time-Events auch keine Action-Passagen. Schnell reagiert werden muss dennoch, denn alle Antworten und viele unserer Aktionen werden von einem Zeitfenster begrenzt; wählen wir nicht selbst, so nimmt das Spiel uns die Entscheidung ab und somit, wie eine Szene sich weiterentwickelt. Zwar existieren diverse Fixpunkte, aber große Teile des Spiels können sehr unterschiedlich ablaufen oder ganz wegfallen, je nachdem, was im Vorfeld passiert und wer noch am Leben ist. Ausgehend von unseren Erfahrungen mit Man of Medan ist die Verästelung der Abfolgen zwar weit von der Komplexität etwa eines Detroit: Become Human entfernt, trotzdem motiviert dieser Aufbau zum mehrmaligen Durchspielen. Dazu trägt auch der sogenannte Curator's Cut bei, den wir nach Abschluss der Handlung freischalten. In diesem sehen wir die Geschehnisse aus der Sicht der Figuren, die wir im normalen Modus in den jeweiligen Szenen nicht gespielt haben. Noch wesentlich interessanter und wie schon bei Man of Medan wohl eines der wichtigsten Verkaufsargumente für das Spiel: der Koop-Multiplayermodus.

Gemeinsam gruseln
Den gibt's in zwei Varianten: Beim lokalen Koop für bis zu fünf Gruselfans sitzt man gemeinsam auf der Couch und erlebt den normalen Singleplayer, jedoch fordert einen das Spiel nach bestimmten Sequenzen auf, den Controller an den nächsten Spieler weiterzugeben. Das ist nett für gemeinsame Abende, aber auch sehr rudimentär. Deutlich spannender ist die Online-Variante für zwei Teilnehmer. Dann erleben wir die Geschichte gleichzeitig aus zwei Blickwinkeln, wobei die Figuren manchmal am selben Ort unterwegs sind, oft aber getrennt voneinander völlig unterschiedliche Dinge erleben. Die Entscheidungen unseres Mitstreiters haben Auswirkungen auf das, was wir erleben, ob uns die Konsequenzen gefallen oder nicht. Interessant ist es auch, wenn ein Spieler über Informationen verfügt, die der andere noch nicht erhalten hat, und dadurch in manchen Situationen eventuell überraschend handelt. Ein Story-intensives, modernes Adventure ist nicht das erste Spiel, welches einem einfällt, wenn man an Koop denkt, aber bereits Man of Medan hat bewiesen, dass dieser Ansatz überraschend gut funk-


Die Hexenprozesse samt anschließender Verbrennungen sind der treibende Motor der Erzählung in der zweiten Auskopplung der Dark Pictures Anthology.


Anspielungen an Größen des Horrorgenres, egal welchen Mediums, gibt es allenthalben. Der Unfall, der uns nach Little Hope führt, und der mysteriöse Nebel, der die Stadt heimsucht, rufen Erinnerungen an Silent Hill hervor.

tioniert; das Spiel macht zu zweit einen ganzen Zacken mehr Spaß, anders als bei anderen Multiplayertiteln übrigens vor allem dann, wenn man sich möglichst wenig oder gar nicht via Audiochat austauscht. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob der Koop-Spaß in Little Hope genauso stark ausgeprägt sein wird wie in Man of Medan. Im Vorgänger war es so, dass jeder Spieler oftmals völlig unterschiedliche Geistererscheinungen wahrnahm, sogar dann, wenn man eine Szene gemeinsam erlebte. So konnte es sein, dass ein Spieler ein Monster sah, das ihn angriff, während es sich dabei in Wahrheit um seinen Mitstreiter handelte. Beim neuen Teil verzichtet man auf dieses sehr intensive Gimmick, sodass zu hoffen bleibt, dass der Unterhaltungsfaktor durch den Wegfall nicht leidet.

Small Improvements in Little Hope

Was man sich von Little Hope wohl erneut nicht erwarten darf, ist eine beeindruckende spielerische Erfahrung, denn es bleibt dem treu, was sich die Macher mit der Anthology vorgenommen haben. Wohl aber versprechen sie diverse Verbesserungen im Vergleich zu Man of Medan. So nervte dort etwa die geringe Laufgeschwindigkeit der Figuren, auch dann, wenn man den euphemistisch als Renn-Button bezeichneten Knopf gedrückt hielt. Zudem war es nicht immer leicht zu erkennen, mit welchen Objekten in der Umgebung interagiert werden konnte, und die sehr störrische Kamera verwehrte oftmals den Überblick. All diese Aspekte sollen verbessert werden, zudem werden bevorstehende Quick-Time-Events besser signalisiert, die Animationen optimiert und insgesamt soll der Erzählrhythmus natürlicher wirken. Neben diesen von den Entwicklern bestätigten oder zumindest versprochenen Anpassungen haben wir aber auch noch ein paar Wünsche, die wir umgesetzt sehen wollen. So wurden wir in Man of Medan oft durch Bugs wie nicht geladene Figurenmodelle aus der Atmosphäre gerissen, gerade im Online-Koop. Zudem liefen die Tode der Figuren zu oft auf einzelne gescheiterte Quick-Time-Events hinaus. Dass ein Ableben durch eine lange Reihe von Entscheidungen und Entwicklungen hervorgerufen wurde, gab es zwar auch, jedoch deutlich seltener, wodurch sich diese brutalen Momente beliebig und billig anfühlten. Die sehr störrische Steuerung, gerade dann, wenn man durch enge Türen gehen wollte, möge zudem bitte der Vergangenheit angehören.

Horror-Hoffnung

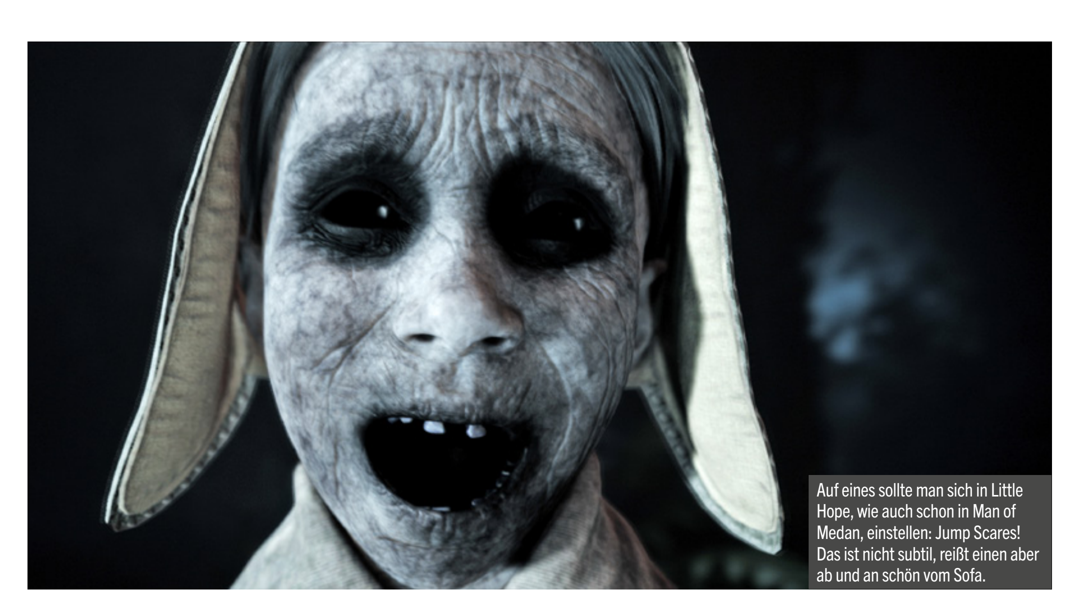
Schlussendlich steht und fällt die Qualität von Little Hope natürlich mit der Qualität der Handlung und der Atmosphäre. Wie gut diese beiden Aspekte ausfallen werden, lässt sich nach unserem kurzen Einblick in den Titel noch nicht abschließend sagen. Die Prämisse ist spannend und die Verbesserungen, welche die Macher vorgenommen haben, versprechen ein angenehmeres Spielerlebnis. Ob's für einen Horror-Hit reicht, erfahren wir im Sommer, wenn das Spiel erscheint. Unsere Hoffnung gegenüber Little Hope ist auf jeden Fall groß. Ha, noch ein Witz! Entschuldigung. ❑

LUKAS MEINT

„Konsequente Fortsetzung mit spannendem Setting“



Als ich Man of Medan das erste Mal spielte, fühlte ich mich nach dem Abspann gut unterhalten, hatte aber auch kein großes Interesse daran, mich im Curator's Cut gleich noch einmal ins Geschehen zu werfen. Dazu empfand ich das Gameplay dann doch als etwas zu belanglos. Geschichte und Atmosphäre waren nett, aber nicht herausragend. Richtig dem Spiel verfallen bin ich erst später, als ich das erste Mal gemeinsam mit meinem besten Freund im Koop-Modus losgelegt habe und sich mir das brillante Konzept hinter dem gemeinsamen Gruseln offenbarte. Genau das erhoffe ich mir von Little Hope auch, denn von den Entscheidungen und Launen eines echten Mitstreiters abhängig zu sein, intensiviert das Geschehen massiv! Das Setting rund um die Hexenverbrennungen des 17. Jahrhunderts finde ich unabhängig davon sehr interessant und hoffe zudem, dass die Entwickler für ihr neues Spiel wirklich konsequent an den Makeln von Man of Medan gearbeitet haben.


Auf eines sollte man sich in Little Hope, wie auch schon in Man of Medan, einstellen: Jump Scares! Das ist nicht subtil, reißt einen aber ab und an schön vom Sofa.

Das neue Kapitel Greymoor entführt uns im zweiten Quartal 2020 in eine Welt voller Hexen, Werwölfe und Vampire.

The Elder Scrolls Online
Greymoor

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online Studios
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 26. Mai 2020

Greymoor, das neue Kapitel von The Elder Scrolls Online, entführt uns in Teile von Himmelsrand, die wir zuletzt in The Elder Scrolls V: Skyrim betreten durften. **Von:** Karsten Scholz

Das mittlerweile über sechs Jahre alte The Elder Scrolls Online gehört noch lange nicht zum alten Eisen. Ganz im Gegenteil wächst und gedeiht die Welt von Tamriel, und zwar in zweierlei Hinsicht. Zum einen soll die Zahl der regelmäßigen TESO-Spieler gerade im letzten Jahr noch einmal einen großen Sprung gemacht haben. Zum anderen erweitern Zenimax und Bethesda das Spiel im Quartalstakt um immer neue Inhalte. Im letzten Jahr sind die Autoren dabei erstmals dazu übergegangen, mit den DLCs sowie dem großen Kapitel im Frühling eine übergreifende Rahmenhandlung zu erzählen. Und genau das erwartet uns auch im Content-Jahrgang 2020. Standen letztes Jahr noch die Drachen im Fokus der Geschichte, führt uns die neue Story in Areale von Himmelsrand, die wir seit The Elder Scrolls 5: Skyrim nicht mehr zu Gesicht bekommen haben.

Rückblick auf Harrowstorm

Der Verlies-DLC Harrowstorm läutete die übergreifende Handlung mit dem Namen „Das Schwarze Herz von Skyrim" bereits im ersten Quartal ein. Dieser hatte mit Eiskap und dem Unheiligen Grab zwei Gruppen-Herausforderungen im Gepäck, in denen wir es beispielsweise erstmals mit den zerstörerischen Gramstürmen zu tun bekommen, die in den kommenden Monaten noch eine wichtige Rolle spielen sollen. Wer keine Lust auf die Verliese hat und sich stattdessen eher auf reine Story- und Quest-Inhalte fokussieren möchte, der kann beruhigt sein: Jeder DLC und auch das Kapitel sollen laut den Entwicklern trotz der aufeinander aufbauenden Geschichte, wie schon in den letzten Jahren, für sich alleine stehend funktionieren. Ihr könnt also beruhigt Harrowstorm auslassen und euch sofort auf die etwa zwei Stunden lange Prolog-Questreihe für das kommende Kapitel Greymoor stürzen, die bereits seit Ende März auf den Liveservern spielbar ist und im Zuge der ihr von einer potenziellen Verschwörung erfahrt, die es aufzuhalten gilt.

Ein Kapitel durch und durch

Greymoor ist – wie Morrowind, Summerset und Elsweyr – ein Kapitel und unterscheidet sich damit deutlich von den kompakten DLCs, die Zenimax regelmäßig für


Wer The Elder Scrolls 5: Skyrim gespielt hat, wird sich über die Rückkehr zu bekannten Orten wie der Stadt Einsamkeit freuen.


Die Schwarzweite ist ein riesiger, unterirdischer Komplex in Himmelsrand, in dem wir in Greymoor sehr viel Zeit verbringen werden.



Im Zuge der Handlung von Greymoor erfahren wir mehr über die zerstörerischen Gramstürme, die plötzlich überall in Himmelsrand auftauchen.

Das neue Antiquitätensystem spricht alle Entdecker und Sammler in Tamriel an und ist mit vielen Bereichen des Spiels verwoben.

The Elder Scrolls Online herausbringt, aber auch von den kostenpflichtigen Erweiterungen anderer MMORPGs wie World of Warcraft oder Final Fantasy 14. Greymoor funktioniert nämlich auch ganz wunderbar als Einstiegspunkt für jeden Tamriel-Neuling. Es gibt ein eigenes Tutorial-Gebiet für frisch erstellte Charaktere und dank der überall in der Welt greifenden, flexiblen Level-Skalierung sprechen die frischen Quests und Herausforderungen gleichermaßen Veteranen und Anfänger an. Zudem benötigt ihr keinen der in den letzten Jahren erschienenen DLCs. Genauso wenig ist Greymoor zwingend nötig, um die zukünftigen Abenteuer in TESO spielen zu dürfen. Die Flexibilität geht sogar noch weiter: Sobald ihr das Tutorial absolviert habt, müsst ihr euch nicht auf die Handlung von Greymoor konzentrieren. Alternativ dürft ihr euch auch auf die ursprüngliche Molag-Bal-Kampagne des Hauptspiels aus dem Jahr 2014 stürzen oder (falls ihr Greymoor digital vorbestellt habt) die Zonen der vorherigen Kapitel besuchen. Oder ihr schließt das optionale ESO-Plus-Abo ab und schaltet zusätzlich zu einigen Komfortvorteilen auch sämtliche DLCs auf einen Schlag frei. Unterm Strich bietet TESO mittlerweile Herausforderungen, die euch hunderte Stunden auf Trab halten, und allein ihr entscheidet, in welcher Reihenfolge ihr diese angehen wollt.

Zurück nach Skyrim

Im Hauptspiel von TESO konnten wir bisher nur die östlichen Regionen von Himmelsrand betreten: Ostmarsch, Ödfels und Rift. Mit Greymoor öffnet sich bald aber auch der Westen für uns, der mit bekannten Orten wie der Stadt Einsamkeit so manch einen Nostalgienerv der Skyrim-Fans treffen dürfte. Tatsächlich versprechen die Entwickler, dass sich erfahrene Himmelsrand-Helden in vielen Gebieten von Greymoor wunderbar zurechtfinden werden, weil die Geografie der Region weiterhin Bestand hat und die Spieler dementsprechend überall auf Bekanntes stoßen. Da die Handlung des Kapitels 1.000 Jahre vor den Ereignissen in The Elder Scrolls 5 spielt, gibt es jedoch auch Unterschiede. Neue Pfade und Höhlen etwa, die in später nicht mehr zugängliche Gebiete führen. Deutlich anders, weil viel größer als in Skyrim, fällt aber auch die unterirdische Schwarzweite aus, die laut den Entwicklern etwa 40 Prozent der neuen Gebietsfläche einnehmen soll, die sie mit Greymoor zugänglich machen. Teils sind dort die Kavernen so gewaltig, dass man die Decke nicht sehen kann, und damit nicht alles nach einer langweiligen Höhle aussieht, erwarten uns in dem riesigen Komplex verschiedene Biome mit dicht besiedelten Wäldern aus biolumineszenten Pilzen, zerfallenen Dwemer-Ruinen oder riesigen Formationen aus Stalagmiten.

Gothic-Stimmung und Gramstürme

Passend zu den erbarmungslosen, eiskalten Weiten von Himmelsrand und den unerbittlichen Tiefen der Schwarzweite fällt nicht nur das Naturell der heimischen Nord aus, die Fremden mindestens argwöhnisch, wenn nicht sogar offen feindselig gegenüberstehen. Auch die Story von Greymoor soll sich düsterer geben und mehr Gothic-Atmosphäre besitzen als die

Kynes Ägis ist die neue Herausforderungen für ambitionierte 12-Spieler-Gruppen – inklusive knackiger Bosskämpfe gegen Giganten.

Kein anderes Online-Rollenspiel lässt sich so gut aus der Ego-Perspektive spielen wie The Elder Scrolls Online. Das gilt auch mit Greymoor.

Geschichten der bisherigen Kapitel. Wir treffen auf Vampire, Hexen, Werwölfe und die aus dem ersten DLC Harrowstorm bereits bekannten Gramstürme. Im Rahmen der Hauptgeschichte von Greymoor erfahren wir mehr über die Herkunft und den Zweck dieser Stürme, gleichzeitig dienen diese als dynamisch auftretende Events in der offenen Welt – ähnlich wie die Drachenangriffe, Dunklen Anker oder Kluftgeysire in der Vergangenheit. Sprich: Diese Gramstürme tauchen immer wieder in der offenen Welt auf und werden dann auf der Karte durch ein Symbol hervorgehoben. Anschließend begeben sich alle interessierten Spieler dorthin, um gemeinsam die Hexendorne in der Nähe der Gramstürme zu zerstören und diesen so ein Ende zu bereiten. Das ist jedoch nicht so einfach, da die Spieler ständig von Bestien, Gramunholden und anderen Fieslingen attackiert werden. Gelingt der Sieg, winken Belohnungen wie Rüstungsteile, Waffen oder Handwerksmaterialien.

Antiquitäten erfreuen das Sammlerherz

Ein weiteres neues Feature von Greymoor dreht sich um das Sammeln von Antiquitäten. Hierbei handelt es sich um eine neue Aktivität, die eine Alternative zum normalen Questen und Kämpfen darstellen und das Erkunden der Welt respektive Lore in den Fokus rücken soll. Über verschiedene Quellen wie besiegte Bosse oder gefundene Schätze erhaltet ihr Hinweise auf versteckte Antiquitäten überall in der Welt. Mehr Details über den genauen Standort erfahrt ihr jedoch nur, wenn ihr ein Minispiel meistert, bei dem ihr auf einer Art Spielbrett Felder mit gleichen Formen verbinden müsst, um so bestimmte hervorgehobene Felder zu erreichen. Dafür stehen euch jedoch nur eine gewisse Zahl von Runden zur Verfügung. Gut, dass ihr Fähigkeiten einsetzen könnt, die euch das Meistern der Herausforderung erleichtern. So gibt es etwa eine Art Bombe, mit der ihr in einem gewissen Umkreis alle Felder in solche mit einer bestimmten Form verwandelt, sodass ihr durch diesen Bereich sehr schnell durchkommt. Je höher die Qualität des Hinweises, desto größer das Spielbrett, desto komplexer die Feldverteilung, desto kniffliger wird es, alle Hinweise mit den zur Verfügung stehenden Runden einzusacken. Falls es euch gelingt, das Minispiel komplett zu meistern, erfahrt ihr auf der Karte, in welchem Bereich die Antiquität liegt. Solltet ihr indes nur einige der hervorgehobenen Felder erreicht haben, werden euch mehrere Areale markiert, die ihr nun absuchen müsst. Die richtige Grabungsstelle wird vor Ort optisch hervorgehoben. Dort startet ihr dann ein zweites Minispiel: die eigentliche Ausgrabung. Für diese stehen euch mehrere Werkzeuge zur Verfügung, etwa eine große Schaufel, um mehrere Felder in dem Ausgrabungsort auf einen Schlag freizulegen, eine kleine Schaufel, mit der ihr nur ein Feld ausgrabt, einen Pinsel, um Funde von Dreck zu befreien, sowie ein Antiquitäts-Au-



Die Entwickler drehen die Fertigkeitslinie der Vampire mit Greymoor einmal auf links und führen neue Fähigkeiten für alle Blutsauger ein.

Damit die Höhlentour in der Schwarzweite nicht langweilig wird, erwarten uns unterschiedliche Biome, Ruinen und Siedlungen.



Nostalgie pur: Die Geografie aus Skyrim soll auch im Himmelsrand von The Elder Scrolls Online Bestand haben.



Zenimax bietet Greymoor in verschiedenen Versionen an. Hier seht ihr die Boni der physischen Sammleredition, darunter eine schicke Vampirfürst-Statue.

ge, das als eine Art Radar fungiert und euch grob zeigt, wo das Relikt liegt. Die Grabung an sich funktioniert dabei wie ein Mix aus Minesweeper und Schiffe versenken. Ihr habt nur eine gewisse Anzahl an Runden, um das Relikt vollständig freizulegen, wobei jede Fähigkeit bei ihrem Einsatz eine vorgegebene Zahl von Runden verbraucht. In jeder Ausgrabungsstätte könnt ihr dabei nicht nur das Relikt finden, sondern auch einen oder mehrere versteckte Bonus-Schätze. Die zugehörige Fertigkeitslinie für das Antiquitätensystem levelt ihr, indem ihr diese beiden Minispiele immer wieder und wieder meistert. Als Belohnungen winken Housing-Möbel, Emotes, Mounts, mythische Items, Belagerungswaffen, neue Verzauberungen und mehr.

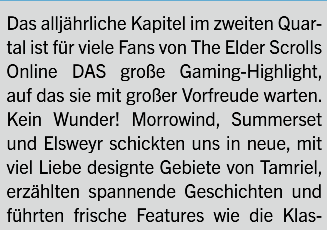
Kynes Ägis und Vampire

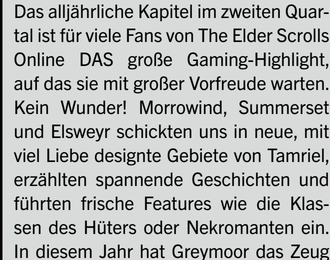
Mit Greymoor kommt aber auch eine neue Herausforderung für 12-Spieler-Gruppen nach Tamriel. In Kynes Ägis erwarten euch drei neue Bosse, der Raid selbst erinnert von der Größe her an den Raid Sonnspitz aus Elsweyr. Laut Creative Director Rich Lambert fällt der Aufbau jedoch etwas linearer aus, wovon vor allem das Design der Instanz profitieren soll. Uns erwarten dabei neue Bossmechaniken: Im zweiten Gefecht kämpft ihr etwa auf einem Langboot, wo ihr Teile des Schiffes benutzt, um Belagerungsmaschinen zu bauen, die ihr dann gegen den Boss einsetzt. Thematisch werden in Kynes Ägis Giganten im Fokus stehen, die von einem Vampirlord angeführt werden. Apropos Vampire: Die Fertigkeitslinie für die Blutsauger wird mit Greymoor komplett überarbeitet. Einige Fertigkeiten sind neu, einige wurden spürbar verändert, andere wiederum beibehalten. Das neue Ultimate „Blood Scion" verwandelt euch nun beispielsweise in einen Lord der Nacht, der sich sofort komplett heilt, seine maximale Gesundheit, Magicka und Ausdauer für 20 Sekunden um 10.000 Zähler erhöht und sich durch Angriffe ständig selbst heilt. Als Schmankerl kommt obendrauf, dass ihr in dieser Form Gegner durch Wände hindurch sehen könnt – was ziemlich cool klingt.

Klingt geil, aber ...

Da wir mit den bisherigen Kapiteln von The Elder Scrolls Online stets richtig viel Spaß hatten und wir uns als alte Skyrim-Fans schon lange eine Rückkehr nach Himmelsrand wünschen, ist bei uns die Vorfreude auf Greymoor natürlich riesig. Auch, weil die Handlung herrlich düster ausfallen soll, die Minispiele des Antiquitätensystem nach einer netten Abwechslung klingen und wir unbedingt die neuen Vampir-Fertigkeiten ausprobieren wollen. Mangels neuer Klasse und weiterer frischer Systeme fällt das Paket für eine knapp 40 Euro teure Erweiterung unterm Strich jedoch etwas dünn aus. In Sachen Story und Quest-Design erwarten wir von Zenimax daher ein echtes Brett, um den Preis zu rechtfertigen. Dass die Entwickler in dieser Hinsicht zu den Besten im MMORPG-Genre gehören, haben sie in der Vergangenheit bereits mehrfach bewiesen. ❑

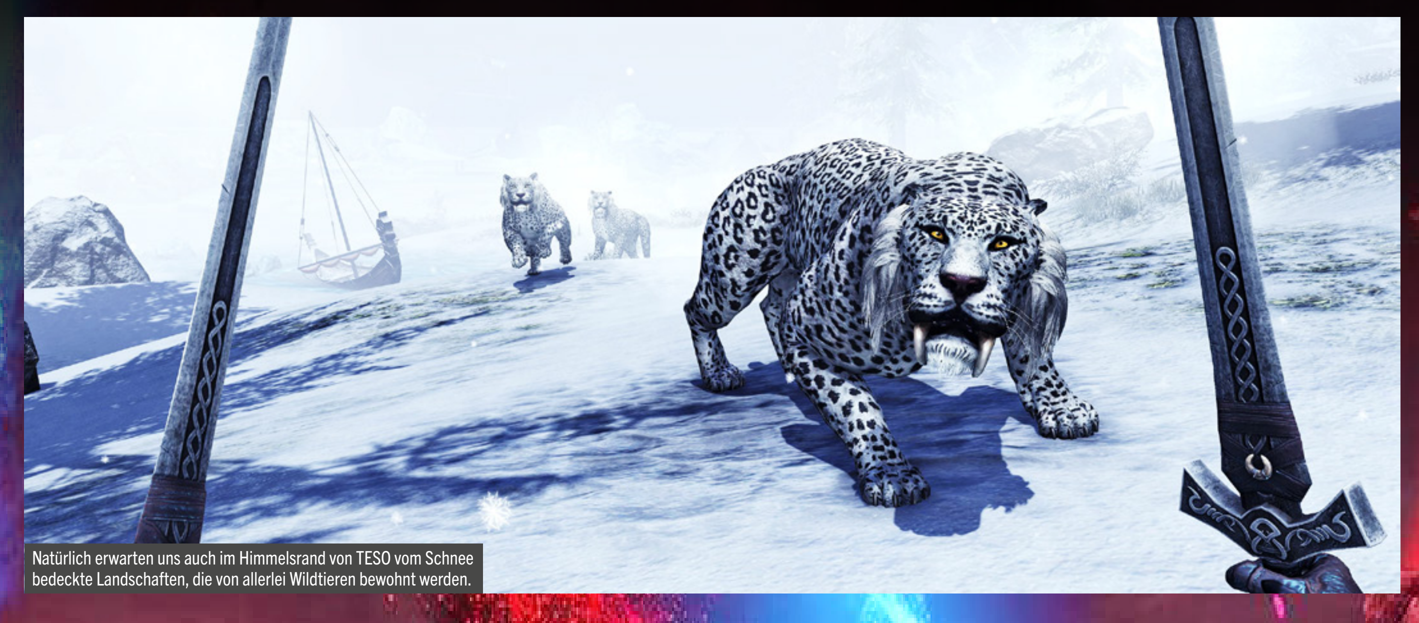
KARSTEN MEINT





„Mit Greymoor geht Zenimax kein Risiko ein: Es geht zurück nach Skyrim!"

Das alljährliche Kapitel im zweiten Quartal ist für viele Fans von The Elder Scrolls Online DAS große Gaming-Highlight, auf das sie mit großer Vorfreude warten. Kein Wunder! Morrowind, Summerset und Elsweyr schickten uns in neue, mit viel Liebe designte Gebiete von Tamriel, erzählten spannende Geschichten und führten frische Features wie die Klassen des Hüters oder Nekromanten ein. In diesem Jahr hat Greymoor das Zeug dazu, an die hohe Qualität der Vorgänger anzuknüpfen, in Sachen Atmosphäre und Nostalgie könnte der Trip zurück nach Himmelsrand sogar neue Maßstäbe im TESO-Universum setzen. Da es dieses Mal keine neue Klasse gibt und die Entwickler mit den Antiquitäten nur ein frisches Spielsystem einführen, wirkt das Gesamtpaket von Greymoor jedoch vergleichsweise umfangsarm für eine Erweiterung, die 40 Euro kostet.



Natürlich erwarten uns auch im Himmelsrand von TESO vom Schnee bedeckte Landschaften, die von allerlei Wildtieren bewohnt werden.

F1 2020

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Juli 2020

Aufgepasst, liebe Racing-Fans: Mit F1 2020 kommt eine Rennsport-Sause der Extraklasse um die Ecke gedüst, die viele tolle Neuerungen im Gepäck hat.

Von: Maci Naeem Cheema

Einige Dinge sind im Jahr 2020 sehr speziell, andere hingegen versprechen uns die Normalität, nach der sich viele sehnen. Für uns Spieler sind das zum Beispiel alljährliche Vollpreis-Updates im Bereich der Sportspiele. Die haben zwar bei der Spielerschaft keinen sonderlich guten Ruf, oftmals handelt es sich bei den jährlichen Ablegern aber tatsächlich um gute Spiele. Wir durften F1 2020 in einem digitalen Presse-Event bereits anspielen und berichten in dieser Vorschau, welche Neuerungen auf Fans zukommen und warum F1 2020 der perfekte Einstieg für Neulinge sein könnte. Neben unseren eigenen gesammelten Eindrücken versprechen auch die vielen Informationen von Codemasters einen F1-Ableger der Extraklasse. F1 2020 könnte nicht nur einer der besten F1-Teile aller Zeiten sein, sondern auch eines der besten Rennspiele!

Ein besonderes Jahr für die F1

Neben FIFA, Madden und NBA erscheint dieses Jahr natürlich auch ein neues F1-Spiel der britschen Rennspielschmiede Codemasters. Doch dieses Jahr ist für F1-Fans aus vielerlei Gründen ein sehr besonderes und aufregendes Jahr. Zuallererst feiert die Königsklasse ihren 70. Geburtstag. Die erste offizielle Saison der Formel 1 fand nämlich im Jahr 1950 statt. Die konnte damals der italienische Rennfahrer Giuseppe Farina im Alfa Romeo für sich entscheiden. Zusätzlich gibt es im Jahr 2020 enorm viel Sensations-Potenzial in der Königsklasse. Das bisherige Ferrari-Herzstück Sebastian Vettel verlässt die Scuderia nach dieser Saison und sorgt somit für einen Paukenschlag im Rennsport und für viel Furore auf dem Fahrermarkt. Außerdem steht der aktuelle Weltmeister Lewis Hamilton vor einem Meilenstein, den viele Experten vor ein paar Jahren für unmöglich gehalten haben. Der beinahe „unantastbare" Rekord von Rennsport-Legende Michael Schumacher könnte ein für alle Mal zum Einsturz gebracht werden. Lewis Hamilton hat bereits sechs Weltmeistertitel, somit fehlt ihm nur noch ein weiterer, um mit Schumacher gleichzuziehen. Der neue Ableger der F1-Reihe steht ganz unter dem Motto „70 Jahre Formel 1" und beschenkt Fans mit einer speziellen Autolackierung, personalisiertem Podiumsjubel und zusätzlichen Designs rund um



Wer sich für die Deluxe Edition entscheidet, der darf sich auf den ikonischen F1-2000 freuen.

Michael Schumachers wunderschöner Jordan 191 gehört zu den beliebtesten F1-Wagen aller Zeiten.

Gut gemacht, Codemasters! Hohe Geschwindigkeiten fühlen sich in F1 2020 hervorragend an.

das Fahreroutfit. Wer noch tiefer in die Tasche greift, der kann sich über die „Schumacher Deluxe Edition“ freuen, die unter anderem die Möglichkeit bietet, sich hinter das Lenkrad der vier ikonischsten Schumacher-Autos zu setzen: der 1991er Jordan, die beiden Benetton aus den Jahren 1994 und 1995 und natürlich der Ferrari F1-2000, mit dem Schumacher seine Erfolgskarriere bei Ferrari begonnen hat. Außerdem bekommen Spieler mit der Deluxe Edition drei Tage früher die Chance, sich in F1 2020 auszutoben. Doch viel spannender sind natürlich die neuen Features und Updates, mit denen Codemasters die Reihe noch weiter aufwerten möchte. Das pulsierende Herz von F1 2020 ist ganz klar der neue „Mein Team“-Modus, der seit Jahren von Fans gewünscht wird. Der neue Spielmodus befördert uns nämlich endlich zum Team-Manager und gibt uns somit noch mehr Entscheidungskraft.

Beförderung zum Teamchef

Seit 2008 liegen die F1-Rechte beim britischen Entwickler Codemasters, der unter anderem für berühmte Rennspielreihen wie Grid oder Dirt bekannt ist. Seit dem ersten Titel ist unsere einzige Rolle die des Fahrers. Wichtig war nur, dass wir unser Auto so schnell wie möglich über die Piste jagen. Natürlich waren wir auch ein bedeutender Teil in der Fahrzeug-Entwicklung, das ist aber auch in der echten Königsklasse eine wichtige Aufgabe des Fahrers. Mit F1 2020 dürfen wir nun endlich zum Team-Manager aufsteigen. Zuallererst erstellen wir unseren Fahrer, den wir wie in der Karriere auch weiterhin verkörpern. Wir entscheiden über Aussehen, Nationalität, Geschlecht und Fahrernummer. Doch als Teamchef liegen noch viel mehr Entscheidungen in unseren Händen. Unter welchem Namen und mit welchem Design treten wir als elftes „inoffizielles“ F1-Team an? Mit welchen Sponsoren möchten wir unser Fahrzeug schmücken? Welches Logo soll unser Erkennungsmerkmal werden? Und die allerwichtigste Frage: Mit welchem Motorenhersteller möchten wir kooperieren, um die bestmöglichen Ergebnisse einzufahren? Ferrari, Mercedes oder doch lieber Honda?! Als wäre das nicht schon genug Kopfzerbrechen, müssen wir uns natürlich auch um Vertragsverhandlungen, Ressourcenverteilung und die Finanzen des Teams kümmern. Außerdem entscheiden wir, welcher Fahrer den begehrten Platz an unserer Seite einnehmen darf. In unserer ersten Saison greifen wir auf die Fahrer der Formel 2 zu, die komplett in F1 2020 vertreten ist. In den darauf folgenden Jahren können wir aber auch Stars der Königsklasse für uns gewinnen. Ob und inwieweit unsere Entscheidungen Einfluss nehmen auf Beziehungen zu Herstellern und Teams, ist leider noch nicht bekannt. Jedoch motivieren wir gezielt Bereiche unseres eigenen Teams. In Presse-Interviews beeinflussen unsere Antworten die verschiedenen Arbeitsbereiche.



Egal ob bei Regen oder Sonnenschein, F1 2020 sieht super aus und ist ein Genuss fürs Auge.

Die KI fühlt sich weitaus intelligenter an. Zweikämpfe bieten eine ganz besondere Spannung.



Zusätzlich zu den offiziellen F1-Teams dürfen wir endlich auch unser ganz eigenes Team aufbauen.

Loben wir zum Beispiel die Aerodynamik-Abteilung, so beginnen wir unsere Saison mit einem kleinen Boost in diesem Bereich. Unsere Worte und Taten sollten also mit Bedacht gewählt werden. Dabei muss auch erwähnt werden, dass wir die gesamte Belegschaft beeinflussen. Nicht nur Fahrer und Techniker, selbst die Marketingabteilung unterliegt unseren Entscheidungen. Laut Game Director Lee Mathers soll auch die Vorstellung unseres Autos zu Saisonbeginn cineastisch präsentiert werden – spannend! In unserer Anspielversion war der neue Modus leider noch nicht spielbar, auch die Karriere blieb uns zum aktuellen Zeitpunkt verschlossen. F1 2020 verspricht aber weitaus mehr Spannung abseits der Strecke, als das noch in vorherigen Ablegern der Fall war. Doch selbst auf der Strecke soll sich durch den neuen Spielmodus ein frisches Spielgefühl etablieren. Denn fortan geht es nicht mehr nur um unser eigenes Ergebnis, es liegt uns natürlich auch am Herzen, dass unser Teamkollege gute Ergebnisse einfährt. Ein Zweikampf mit dem Partner wird dadurch weitaus intensiver und ein zu aggressives Verhalten könnte fatale Folgen mit sich bringen. Wir sind gezwungen, vorsichtiger zu agieren. Über den Karrieremodus können wir leider noch nicht sehr viel sagen; da F1 2019 aber schon eine tolle Umsetzung mitsamt Karrierebeginn in der Formel 2 bot, rechnen wir auch in F1 2020 mit einem gelungenen Modus. Abseits davon gibt es aber natürlich viele weitere Neuerungen im virtuellen F1-Alltag.

Viel Futter für F1-Fans

Abseits vom Karriere- und Mein-Team-Modus gibt es auch neue Strecken, über die sich Fans freuen dürfen. Die zwei neuen Rennstrecken, der Hanoi Circuit (Vietnam) und der Circuit Zandvoort (Niederlande) versprechen bereits in den ersten Kurven viel Rennsport-Action. Der Grand Prix in Vietnam bietet insgesamt 22 Kurven, Highlight des Stadtkurses ist eine 1,5 Kilometer lange Gerade – die drittlängste im F1-Kalender! Die Strecke schafft es in Windeseile, zu überzeugen und zählt jetzt schon zu unseren Lieblingen im Kalender! Der Grand Prix in Holland hingegen ist keine vollkommen neue Strecke und F1-Fans der alten Tage sollten sich durchaus an den Kurs erinnern. Das letzte offizielle Rennen wurde im Jahr 1982 ausgetragen, nun feiert die Highspeed-Strecke endlich ihr Comeback. Besonders toll am Circuit Zandvoort ist, dass die Strecke nur wenig verzeiht. Einige Stellen sind sehr eng und wer abfliegt, der landet schnell in der Mauer. Bei beiden Strecken hat Codemasters wie gewohnt einen guten Job gemacht. F1 2020 bietet natürlich alle offiziellen Strecken, Fahrer und Teams der Formel 1. Auch eine tolle Neuerung ist ein dynamischer Fahrermarkt, was wir uns schon lange von den F1-Spielen gewünscht haben. Eine Karriere, egal ob als Fahrer oder Teamchef, geht zehn Jahre.

Wie gewohnt bietet F1 viele verschiedene Cockpit-Perspektiven, die alle gut umgesetzt sind.

Endlich! Der von vielen Fans geforderte Splitscreen-Modus feiert sein Comeback in F1 2020.

Für Neulinge ist es nicht leicht, das Auto auf der Strecke zu halten. Der Casual-Modus soll helfen.

Fahrer, die schlicht nicht abliefern oder zu alt für die F1 werden, verlassen das Fahrerlager komplett oder steigen ab in die Formel 2. Fahrer der Unterklasse hingegen haben immer die Möglichkeit, in die Formel 1 aufzusteigen. Das verspricht eine viel realistischere Umsetzung der Königsklasse und verwandelt jedes Jahr in eine einzigartige Erfahrung. Auch die KI fühlt sich ein Stückchen realistischer an, als es noch in F1 2019 der Fall war.

Ein weiterer Grund zur Freude ist die Rückkehr des beliebten Splitscreen-Modus, der seit vielen Jahren von Fans gefordert wird. Codemasters hat aber nicht nur auf Fanwünsche gehört, selbst F1-Fahrer durften erfolgreich Ideen und Verbesserungen einbringen. Der McLaren-Fahrer Lando Norris hat zum Beispiel im Gespräch mit dem Entwicklerteam angedeutet, dass ein „Überholknopf", der via ERS-System funktioniert, die F1-Erfahrung noch realistischer gestalten würde. Das wurde auch prompt vom Team umgesetzt. Insgesamt hat Codemasters noch mal erfolgreich am Fahrgefühl geschraubt und ganz ehrlich: F1 2020 fährt sich noch besser als seine Vorgänger und fühlt sich einfach toll an! Es wird schon jetzt deutlich, wie intensiv Codemasters das Spielprinzip dieses Jahr aufwerten möchte. Es wird neben vereinfachten Optionen für Neulinge auch diverse Möglichkeiten geben, das Rennwochenende und die F1-Saison noch besser an die eigenen Vorstellungen anzupassen.

Der perfekte Einstieg für Neulinge

Zuallerletzt möchte Codemasters die F1-Reihe für Neulinge noch attraktiver gestalten. Neben den vielen Verbesserungen und Neuerungen sollen noch zugänglichere Optionen dabei helfen, sich leichter in der virtuellen F1-Welt zurechtzufinden. Eine Saison muss nicht mehr aus 22 Rennen bestehen, sondern kann auch nur 16 oder 10 Rennen lang sein. Außerdem gibt es nun auch den sogenannten „Casual-Modus", der deutlich vereinfachte Fahrhilfen und ein simpleres Handling anbietet. Sehr schön ist auch, dass wir selbst im Splitscreen-Modus unterschiedliche Modi aktivieren können. Möchten wir mit dem kleinen Bruder ein paar Runden drehen, so kann der auf den Casual-Modus zugreifen, während wir ganz klassisch F1 2020 genießen. Codemasters gelingt ein beeindruckender Spagat zwischen vielen spannenden Neuerungen, vereinfachten Optionen für Neulinge und einer qualitativen Aufwertung auf fast jeder Ebene. Zu Beginn war eine Befürchtung von uns, dass abseits des Mein-Team-Modus nicht viel passiert ist, da die meisten Ressourcen in das neue Herzstück geflossen sind. Doch bereits in den ersten Spielstunden stellt sich heraus: F1 2020 präsentiert ein enorm befriedigendes Spielgefühl auf der Strecke und verspricht für die fertige Version viel Spannung abseits des Kurses. F1 2020 wird eine tolle Rennsport-Sause für Fans und alle, die es werden möchten. ❑



Durch die vielen tollen Updates ist F1 2020 näher am realistischen F1-Gefühl als je ein Spiel zuvor.

MACI MEINT



„Ich kann es kaum abwarten, die fertige Version zu spielen. F1 2020 ist bislang ein Traum!"

Wow! Ich weiß gar nicht, wo ich anfangen soll. Die neuen Features versprechen eine großartige F1-Erfahrung, aber viel wichtiger: Das Gefühl auf der Rennstrecke hat sich noch nie so dynamisch und aufregend angefühlt, wie es in F1 2020 der Fall ist. Zweikämpfe bringen das Herz zum Pochen und ich bin bereits jetzt verliebt in die zwei neuen Rennstrecken. Ich kann es kaum abwarten, mein selbst kreiertes Team an die Spitze zu bringen und mich voll in der Rolle des Teamchefs zu verlieren. Eines der ganz großen Updates ist für mich der dynamische Fahrermarkt und das Nachrücken der F2-Fahrer. Ich fand es immer sehr nervig und unrealistisch, in der Karriere gegen die immer gleiche Konstellation zu fahren. Damit ist nun endlich Schluss! Ich bin fest davon überzeugt, dass F1 2020 eines meiner Top-Spiele des Jahres 2020 wird!

Genre: Strategie
Entwickler: Strategy Labs
Hersteller: PlayWay S.A.
Termin: tba

Builders **of Egypt**

In der Tradition der alten Sierra-Aufbauspiele werkelt ein Einzelentwickler an einem vielversprechenden Spiel, in dem wir im alten Ägypten blühende Städte entlang des Nils errichten.

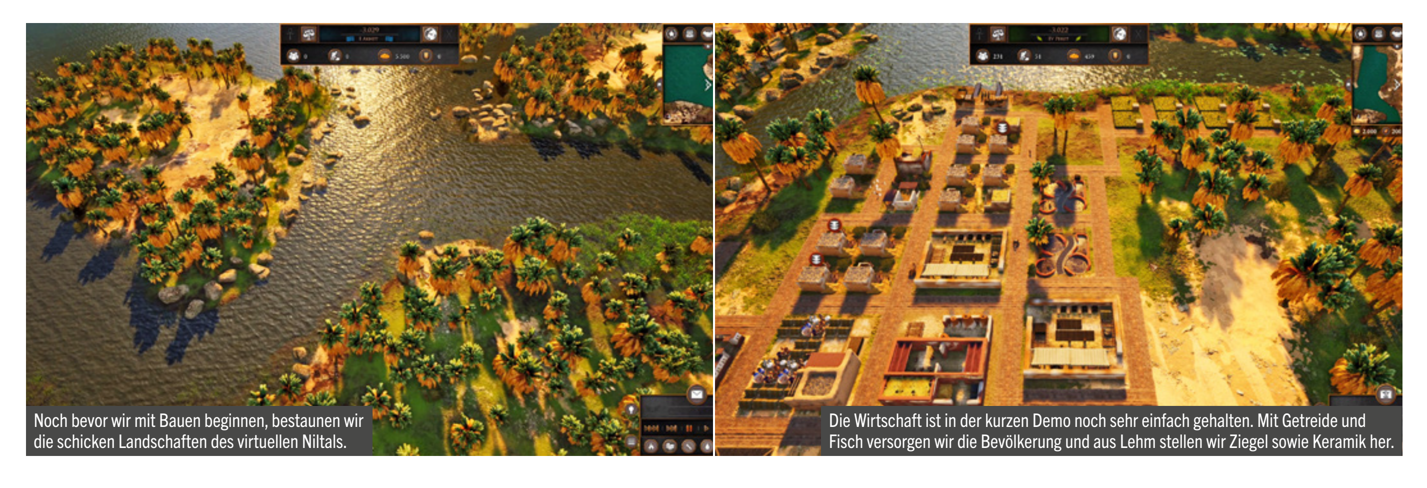
Von: Matthias Dammes

Ende der 90er-Jahre, Anfang der 2000er gab es eine ziemlich beliebte Kategorie von Aufbauspielen, die sich um antike Zivilisationen drehten. Allen voran dürften die meisten dabei vor allem die Spiele von Impression Games und Sierra Studios mit Titeln wie Caesar 1-3, Pharaoh und Zeus: Master of Olympus kennen. Als Herrscher der Römer, Ägypter oder Griechen ging es in diesen Spielen darum, florierende antike Städte zu errichten und wirtschaftlich erfolgreich zu machen. In diese Fußstapfen möchte noch in diesem Jahr Builders of Egypt treten.

Bereits bei einem Blick auf die ersten Screenshots des Projekts wird die Inspiration bei Vorlagen wie Pharaoh deutlich. Hinter dem Studio namens Strategy Labs verbirgt sich einziger Entwickler, der seit über zwei Jahren an dem Projekt arbeitet. Seit einigen Wochen ist das Spiel auf der Spieleplattform Steam bereits im Early Access verfügbar. Allerdings nicht wie üblich mit einer vorab erwerbbaren Version des Spiels, sondern mit einem kostenlosen sogenannten Prolog. Darin bietet eine noch recht eingeschränkte Mission einen ersten Einblick in das Spiel.

Hübsches Niltal

Für das fertige Spiel hat sich der Entwickler ambitionierte Ziele gesteckt. So soll Builders of Egypt die gesamte Geschichte von der



Noch bevor wir mit Bauen beginnen, bestaunen wir die schicken Landschaften des virtuellen Niltals.

Die Wirtschaft ist in der kurzen Demo noch sehr einfach gehalten. Mit Getreide und Fisch versorgen wir die Bevölkerung und aus Lehm stellen wir Ziegel sowie Keramik her.

prädynastischen Entstehungszeit des alten Ägyptens bis zu seinem Untergang mit dem Tod von Kleopatra VII. abdecken – immerhin eine Zeitspanne von nahezu 4.000 Jahren. Um das optisch modern in Szene zu setzen, kommt die Unreal Engine zum Einsatz. Es wird zwar wie gewohnt meist aus einer isometrischen Ansicht gespielt, die Kamera kann aber jederzeit frei gedreht und gezoomt werden.

So fällt uns zum Start der Early-Access-Version direkt die schicke Nil-Landschaft mit stimmungsvollen Licht- und Schatteneffekten sowie hübscher Wasseranimation ins Auge. Die Vegetation, die hier hauptsächlich aus Palmen besteht, schwingt sanft im Wind. Bei den Gebäuden wären ein paar höher aufgelöste Texturen aber vielleicht nicht schlecht. Das sieht zumindest teilweise noch ein wenig unscharf aus. Das kann aber auch daran liegen, dass in der Demo nur ein paar rudimentäre Bauten aus Lehm zur Verfügung stehen. Aufwendig dekorierte und bemalte Gebäude gibt es da noch nicht zu bewundern.



Auf einer Übersichtskarte von Ägypten richten wir Handelsrouten zu Nachbarstädten ein und legen Waren für den Export fest.

Gewohnter Stadtaufbau

Los geht es mit den für das Genre üblichen ersten Schritten. Wir legen ein paar Straßen an, platzieren Wohnhäuser für die ersten Siedler und bauen einen Brunnen für deren Wasserversorgung. Damit bedienen wir gleichzeitig die erste Voraussetzung für das Upgrade der Häuser. Wohngebäude können ein gutes Dutzend an Stufen aufsteigen, wodurch sich ihre Kapazität stetig erhöht. Jede Stufe erfordert jedoch immer aufwendigere Annehmlichkeiten. Sind es zunächst nur Wasser und Nahrungsversorgung, erwarten die Bewohner auf Stufe 3 bereits den Zugang zu Tempeln. Diese stehen uns in dieser Version des Spiels jedoch noch nicht zur Verfügung.

Zur Versorgung unserer Einwohner bauen wir an der Küste ein Fischereidock sowie ein paar Getreidefarmen. Wie für Ägypten üblich, müssen Letztere in den fruchtbaren Überschwemmungsgebieten des Nils angelegt werden. Diese Bereiche der Karte stehen immer wieder für einige Zeit unter Wasser. Danach werfen die Felder dafür gute Erträge an Getreide und Stroh ab. Während das Korn in einer Kornkammer gelagert und über Märkte an die Bevölkerung verteilt wird, wandert das Stroh in ein Warenlager.

Nutzen können wir das Heu im einzigen Produktionszweig, der im Prolog zur Verfügung steht. Dabei dreht sich alles um die Abbau und die Verarbeitung von Ton. Wir errichten in entsprechend geeigneter Lage eine Tongrube und direkt daneben eine Ziegelei. Diese stellt aus dem gewonnenen Ton und dem Stroh dann Ziegel her. Außerdem können wir noch eine Töpferei errichten, die aus Ton Keramik herstellt. Für diese Waren gibt es während der Demo allerdings noch nicht wirklich einen Nutzen, außer für das Missionsziel, für das wir unter anderem eine bestimmte Menge an Keramik herstellen müssen.

Brot als Gehalt

Die Ziegel dagegen dienen uns für den Export. Neben der von uns gerade gespielten Stadt besteht das Reich der Ägypter natürlich noch aus anderen Siedlungen. Um mit diesen Niederlassungen Beziehungen aufzubauen, wechseln wir auf eine Übersichtskarte. In der Demo steht uns hier die Stadt Abydos als Handelspartner zur Verfügung. Dazu richten wir einfach ein Handelsabkommen ein und legen unsere Ziegel als Exportware fest. In der Folge kommt nun regelmäßig ein Händler in unserer Stadt vorbei und kauft aus unseren Lagern unsere Ziegel.

Auf diese Weise füllen wir unsere Staatskasse wieder auf, die durch Bauvorhaben und das Gehalt der Arbeiter belastet wird. Nun kannten die alten Ägypter allerdings noch nicht das Konzept von Geld. Stattdessen werden Arbeitskräfte (und damit verbunden auch die Errichtung von Gebäuden) mit Brot und Bier bezahlt. Das ist auf der einen Seite zwar historisch akkurat, führt aber auf der anderen Seite zu gewissen Logikproblemen. So bezahlen wir unsere Untertanen zwar mit Brot, aber zu deren Nahrungsversorgung trägt das komischerweise nicht bei. Auch können wir Brot, soweit bisher im Spiel ersichtlich, nur durch Handel erhalten. Dabei bauen wir doch aber Getreide an. Da wäre es ja eigentlich nur logisch, direkt dazu eine Bäckerei zu bauen. Hier sollte der Entwickler sich vielleicht noch einmal Gedanken machen, wie man das Währungsproblem etwas besser lösen kann, ohne solche Ungereimtheiten hervorzurufen.

Um wirklich alle Feinheiten des Wirtschaftssystems eines solchen Aufbauspiels beurteilen zu können, ist die derzeit spielbare Version auch viel zu eingeschränkt. Das bisher Spielbare umfasst nicht viel mehr als die ersten Schritte. Ein gewisses Potenzial lässt das Spiel aber durchaus schon erkennen. Die Liste der möglichen Handelsgüter, die man bereits im Warenlager oder im Handelsmenü sehen kann, deutet auf einige interessante Warenketten hin. Wir sind gespannt zu sehen, welche Herausforderungen auf Freizeit-Pharaonen warten, die Monumentalbauten wie Pyramiden in Angriff nehmen wollen. Der Entwickler verspricht die bisherige Early-Access-Version in den kommenden Wochen und Monaten auszubauen. Wann das Spiel final erscheinen soll, ist noch nicht bekannt. ❏



Unsere Farm steht unter Wasser. Denn nur in den Überschwemmungsgebieten des Nils gibt es fruchtbaren Boden für unser Getreide.

MATTHIAS MEINT

„Pharaoh in moderner Optik? Immer her damit.“

Caesar 3 und Pharaoh habe ich früher sehr gerne gespielt, weil sie sich erfrischend von anderen damals üblichen Aufbautiteln wie Die Siedler und Sim City unterschieden. Außerdem hatte ich schon immer ein großes Interesse an den antiken Zivilisationen des Mittelmeerraums, allen voran natürlich Rom und Ägypten. Daher freut es mich, dass sich mal wieder ein Entwickler traut, diese Thematik aufzugreifen und in ein modernes Aufbauspiel zu gießen, das sich spielerisch aber erfreulich deutlich an den alten Klassikern orientiert. Wirklich viel Aussagekraft hat die Early-Access-Fassung noch nicht. Nach nicht einmal einer Stunde hat man die doch arg begrenzten Möglichkeiten ausgeschöpft. Aber was ich bisher gesehen habe, wusste durchaus zu gefallen. Ich bin gespannt, was der Entwickler aus dieser ordentlichen Basis in der Zukunft noch herausholt. Vielleicht überdenkt er das etwas unlogisch wirkende Währungssystem noch einmal. Der Wille, historische Details korrekt darzustellen, ist sicher lobenswert, darf aber nicht auf Kosten des Spieldesigns gehen.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Taleworlds Entertainment
Hersteller: Taleworlds Entertainment
Termin: 30. März 2020 (Early Access)

Mount & Blade 2: **Bannerlord**

Von: Tim Kühnl & Lukas Schmid

Die Entwickler entlassen das Mittelalter-Rollenspiel in die Early-Access-Phase und versuchen, die gewaltigen Fußstapfen des Vorgängers auszufüllen.

Hach ja, das Mittelalter, Zeitalter der unbegrenzten Möglichkeiten. Said no one ever. Außer, man war männlich und gehörte dem Adelsstand an. Für den Rest der Bevölkerung sah diese Zeit doch eher düster aus. Dass man aber als Schmied oder Händler genauso viel Spaß haben kann wie als Ritter mit blauem Blut, versprechen zumindest die Entwickler bei TaleWorlds Entertainment. Zwar ist der Releasetermin der endgültigen Fassung von Mount & Blade 2: Bannerlord noch nicht bekannt, das hielt uns aber nicht davon ab, uns für diese Vorschau in die Early-Access-Version zu stürzen.

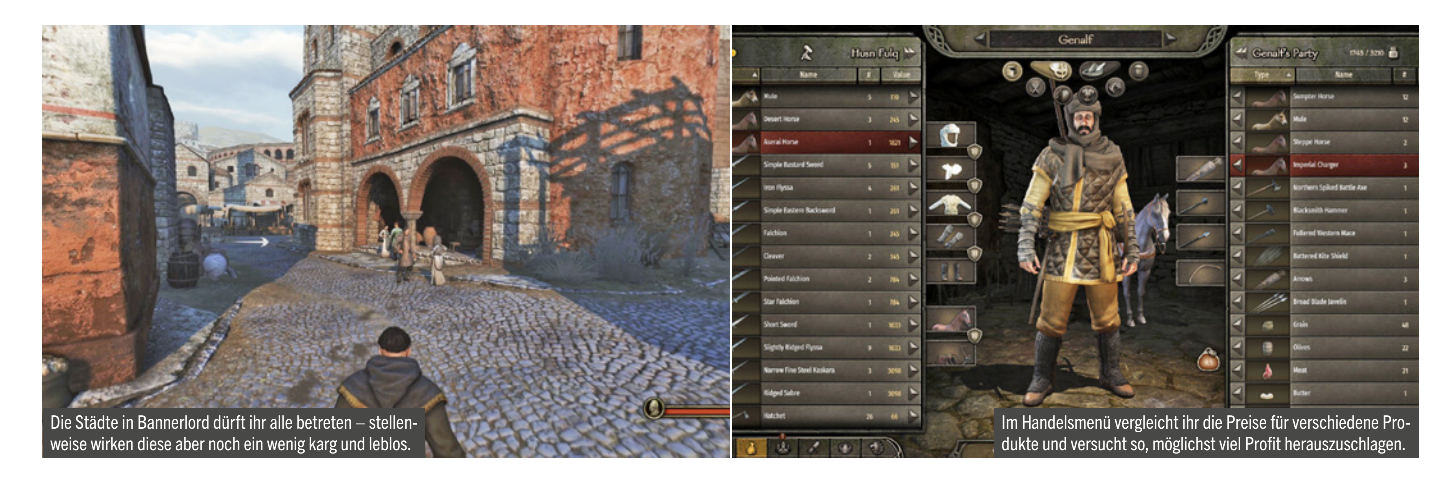
Umfassende Möglichkeiten

Bevor es ans Eingemachte geht, muss natürlich erst ein Charakter erstellt werden. Dafür stehen sechs Kulturen zur Auswahl, denen ihr angehören könnt. Danach legt ihr die Geschichte eures Charakters fest: Anhand der Erlebnisse aus Kindheit und Jugend errechnen sich dann die Skill-Punkte und Charaktereigenschaften eurer Spielfigur. Falls ihr euch zu Beginn etwas verskillt, ist das aber kein Problem: Unser Hau-drauf-Hüne Genalf hatte auch keinerlei Schwierigkeiten, sich zum gierigen Händler zu wandeln. Spielerisch setzt Bannerlord auf zwei Perspektiven. In der Kartenansicht könnt ihr in Echtzeit zwischen den einzelnen Städten hin und her reisen. Dabei gilt: Alle anderen Fraktionen und Armeen wandern auch über die Map, wenn der Spieler sich bewegt. Dadurch verändert sich die Welt dynamisch: Städte werden erobert und Siedlungen werden geplündert, Banditen lauern dem Spieler immer wieder auf und versuchen, ihn auszurauben. In Schlachten und in Städten wechselt ihr dagegen in die Third- oder First-Person-Sicht, hier könnt ihr mit NPCs interagieren oder das Kampfgeschehen aus nächster Nähe beobachten. Nachdem man zu Beginn in ein paar Tutorials die Grundlagen bezüglich der Kämpfe und des Navigierens auf der Übersichtskarte er-



Zahlreiche Bewohner in den Städten und Burgen brauchen eure Hilfe und bieten euch Quests an.


Besonders in den Belagerungen kommt echtes Mittelalter-Feeling auf.



Die Städte in Bannerlord dürft ihr alle betreten – stellenweise wirken diese aber noch ein wenig karg und leblos.

Im Handelsmenü vergleicht ihr die Preise für verschiedene Produkte und versucht so, möglichst viel Profit herauszuschlagen.

lernt hat, wird man in die weite Welt entlassen. Vom ehrlosen Dieb bis zum edlen Ritter, in Mount & Blade stehen euch buchstäblich sämtliche Karrierewege offen. Wie ihr an mehr Geld und Einfluss kommt, liegt allein in eurer Hand.

Unser täglich Loot gib uns heute

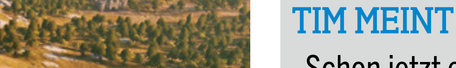
Zwei Mechaniken sind im Spiel aber besonders relevant: Der Kampf und der Handel. Wie beides genau funktioniert, lernt ihr neben kurzen Einführungen zu Beginn vor allem durch Ausprobieren. Durch den Handel mit Gütern könnt ihr rasch für ein finanzielles Polster sorgen. Dafür klappert ihr die verschiedenen Städte auf der Suche nach den günstigsten Preisen für Korn, Käse, Fisch und Ähnlichem ab. Habt ihr einen guten Preis gefunden, schlagt ihr natürlich zu und kauft so viel wie möglich davon ein. Mit etwas Glück lässt sich das Produkt an anderer Stelle für den doppelten Preis weiterverkaufen. Für Abwechslung sorgt dabei das Wirtschaftssystem, denn die Preise richten sich realitätsnah stets nach Angebot und Nachfrage. Da auch die übrigen Händler die Welt in Echtzeit bereisen, kommt es daher zu Preisschwankungen und einem Wettbewerb um bestimmte Produkte. Zusätzlich gilt es, die eigenen Fixkosten für Wachen und Nahrung nicht aus den Augen zu verlieren, denn diese steigen mit der Anzahl und Erfahrung von rekrutierten Trupp-Mitgliedern. Die Soldaten sind jedoch dringend nötig, damit euch auf dem Weg von Stadt zu Stadt nicht all das hart verdiente Geld von Räubern gestohlen wird. Besiegten Plünderern könnt ihr den Loot abnehmen. Die überlebenden Gegner nehmt ihr als Kriegsgefangene mit auf eure Reisen, bis sie sich euch anschließen, oder ihr setzt sie gegen Lösegeld an der nächsten Taverne ab. Umgekehrt könntet ihr natürlich auch selbst zum Gesetzlosen werden und unschuldige Karawanen ausrauben – vorausgesetzt, ihr bringt dafür die nötige Truppenstärke mit. Wie ihr es auch angeht: Nach und nach wächst eure Truppe so auf eine beachtliche Größe an und ihr sammelt genug Erfahrung, bis ihr schließlich auch größere Schlachten mit hunderten NPCs schlagen dürft. Die Kämpfe werden wahlweise in der Third-Person- oder First-Person-Perspektive mit allerlei mittelalterlichen Waffen bestritten. Zur Auswahl stehen Lanzen, Äxte, Schwerter, Bögen und Armbrüste. Gerade im Nahkampf werden die Schlachten allerdings schnell chaotisch. Während das Blocken von Schlägen aus verschiedenen Richtungen im Tutorial noch gut von der Hand geht, funktioniert es im hektischen Getümmel von großen Schlachten leider deutlich schlechter. Durch den hohen Wuselfaktor fehlt im Kampf häufig die Übersicht, um sich selbst allzu effektiv daran zu beteiligen. Umso wichtiger ist es daher, die taktischen Möglichkeiten auf dem Schlachtfeld nicht zu vernachlässigen. Als „Bannerlord" können wir unsere Soldaten in Formationen und Gruppen anordnen, um so die gegnerischen Truppen zu flankieren oder zu durchbrechen. Ein geschickter Spieler kann damit in scheinbar aussichtslosen Kämpfen das Blatt noch zu seinen Gunsten wenden. Im Allgemeinen gilt in Kämpfen aber doch meist die Faustregel: Wer mit mehr oder besseren Kämpfern startet, gewinnt. Ähnlich laufen auch die Multiplayer-Gefechte ab, in denen ihr in Belagerungen und Gefechten eure Truppen gegen andere Spieler in die Schlacht führt. Zur Auswahl stehen derzeit die vier Modi Skirmish, Captain, Siege und Team Deathmatch. Als kurzweilige Dreingabe macht der Mehrspielermodus jetzt schon Laune, Langzeitmotivation wollte sich bei uns aber leider (noch) nicht einstellen.

Probleme und Baustellen

Insgesamt bietet Mount & Blade 2 im Early Access schon einiges an Content. Baustellen gibt es aber trotzdem. Da sind zum Beispiel die Karawanen, mit denen sich eigentlich recht leicht passiv Geld verdienen lassen sollte. Die Handelsrouten der Karawanen legt aber die KI fest und die hat leider keinen Plan von Wirtschaft. Da kann es schon mal passieren, dass in Razih Korn für zwölf Goldstücke eingekauft wird, nur um es in Askat für acht Goldstücke zu verkaufen. Dass das nicht rentabel ist, versteht man auch ohne BWL-Bachelor. Auch wenn die Grafik einen ordentlichen Eindruck macht und in manchen Momenten sogar wirklich schöne Bilder auf unsere Monitore zaubert, gibt es da noch ein paar kleinere Bugs, aufgrund derer beispielsweise unser eigenes Antlitz uns in der Ego-Perspektive die Sicht nimmt. Für mehr Ärger sorgt aber ein anderes Problem: Leider kam es immer wieder zu Abstürzen. Ein Spielstand hat sogar komplett das Zeitliche gesegnet und ließ sich nicht mehr laden. Derlei Probleme waren aber zum Start der Early-Access-Phase zu erwarten, immerhin weist Entwickler TaleWorlds die Spieler ausdrücklich auf den aktuellen Status des Spiels hin. Wer ein makelloses Spielerlebnis fordert, wartet also vielleicht doch besser noch ein wenig ab – wann die finale Version erscheint, steht aber noch in den Sternen. ❑



Auf der Übersichtskarte bewegt ihr euch in Echtzeit durch die mittelalterliche Welt.



TIM MEINT



„Schon jetzt ein richtiges Fest für alle Mittelalter-Fans!"

Mount & Blade 2: Bannerlord macht schon im jetzigen Zustand richtig Laune! Durch die enorme Freiheit, die das Spiel bietet, könnte man schon in der Early-Access-Phase unzählige Stunden in der Mittelalterwelt verbringen und man hätte trotzdem noch nicht alles ausprobiert. Getrübt wird das Gesamtbild leider durch die üblichen Kinderkrankheiten von Early-Access-Titeln. Den guten Eindruck schmälern diese aber nicht. Wenn die Entwickler mit Updates und Bugfixes weiter am Ball bleiben, sollte eigentlich nicht mehr viel schiefgehen können. Wer mit den genannten Problemen angesichts der knapp 45 Euro, die das Spiel derzeit kostet, nicht leben kann, wartet aber doch lieber noch ein bisschen ab, bis die Vollversion veröffentlicht wird – für Konsolenbesitzer gilt das ja eh.

Unsere Blechkameraden profitieren von Deckungen. Im Gegensatz zu unserem Gravcycle halten sie nur wenige Treffer aus.

Genre: Action
Entwickler: V1 Interactive
Hersteller: Private Division
Termin: 2020

Disintegration

Von: Matti Sandqvist

Auf der Gamescom hat uns der Mehrspielermodus begeistert. Nun konnten wir uns die Singleplayer-Kampagne anschauen.

Mit Private Division hat Take-Two Interactive (Borderlands, Civilization, Grand Theft Auto) 2017 ein kleines Indie-Label aus der Taufe gehoben, das für hochkarätige Titel sorgen soll, die von eher kleinen Teams entwickelt werden. Zuletzt erschien das Rollenspiel The Outer Worlds, das federführend von den Schöpfern von Fallout 1 (1997) gemacht wurde und uns „ein wunderbar abgeranztes Sci-Fi-Setting, liebenswerte Figuren und stark geschriebene Dialoge voller Entscheidungsmöglichkeiten" bescherte. The Outer Worlds hatte aber eine große Ähnlichkeit mit den modernen Fallout-Ablegern, was unserem Tester Felix zwar an sich gut gefiel, zugleich bei ihm jedoch ein wenig den Eindruck hinterließ, dass die Entwickler zu sehr auf Nummer sicher gegangen sind. Als nächstes großes Projekt lässt Private Division den Halo-Mitschöpfer Marcus Lehto und sein Team bei V1 Interactive an Disintegration arbeiten. Dem Spiel sieht man grafisch sogleich die Nähe zu den Master-Chief-Abenteuern an, aber ansonsten haben wir nach einer virtuellen Präsentation der Singleplayer-Kampagne (Corona sei Dank) viel mehr das Gefühl, dass Lehto hier tatsächlich etwas erfrischend Neues machen möchte.

Austauschbare Geschichte

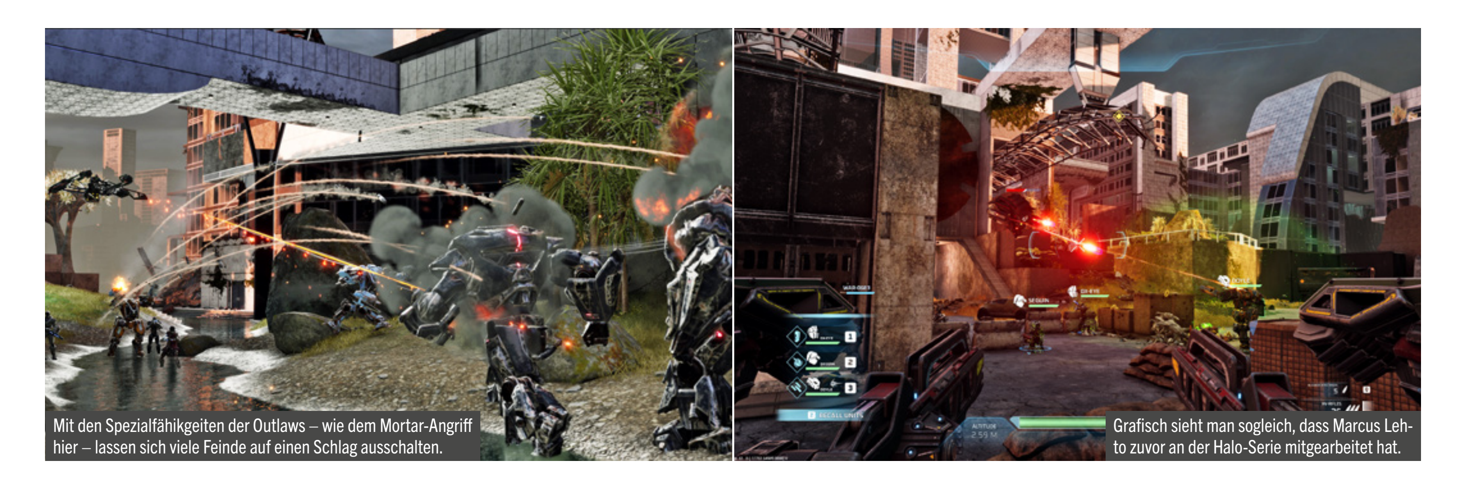
Disintegration entführt uns in eine nicht allzu entfernte Zukunft, in der die Welt wegen Umweltverschmutzung, Kriegen, Pandemien und Krawallen kaum noch bewohnbar ist. Damit die Menschheit auf der Erde überhaupt überleben konnte, hatte man Roboterkörper entwickelt, in die man Gehirne hineinsteckt. Jener Prozess wird „Integration" genannt und war eigentlich als eine Zwischenlösung angedacht. Doch die Fraktion der sogenannten Rayonne mag ihre neuen Blechbüchsenkörper so sehr, dass sie nun Jagd nach den letzten verbliebenen Menschen macht und ihnen eine Zwangsinte-



Die Outlaws sind grob in drei Klasssen eingeteilt: Tank, Support und Schaden.



Die uns präsentierte Mission war in einer Stadt angesiedelt.



Mit den Spezialfähikgeiten der Outlaws – wie dem Mortar-Angriff hier – lassen sich viele Feinde auf einen Schlag ausschalten.

Grafisch sieht man sogleich, dass Marcus Lehto zuvor an der Halo-Serie mitgearbeitet hat.

gration verpassen möchte. Die Robo-Liebhaber haben viel Erfolg bei ihrer Pirsch und so scheint es, als ob in Bälde eine Ära ganz ohne Menschen auf der Erde beginnen wird.

In der etwa zehn Stunden langen Kampagne von Disintegration schlüpfen wir in die Haut von Romer Shoal, einem ehemaligen Showmaster und Gravcycle-Piloten, der eine kleine Widerstandsgruppe anführt. Ursprünglich hatte Romer für Black Shuck gearbeitet und Gravcycles für ihn repariert. Als dem Fiesling aber auffiel, dass unser Held die schwer bewaffneten Schwebe-Motorräder an Widerständler verkauft, nimmt er es sehr persönlich und schwört Rache. Da Romer nun mal ein geübter Gravcycle-Pilot ist, schnappt er sich eines der Räder, versammelt ein Team von Outlaws um sich und führt einen Guerilla-Krieg gegen seine Nemesis. Das Ziel unseres Helden ist aber nicht nur, Black Shuck die Leviten zu lesen, sondern ebenso die „Disintegration" der Menschheit aufzuhalten.

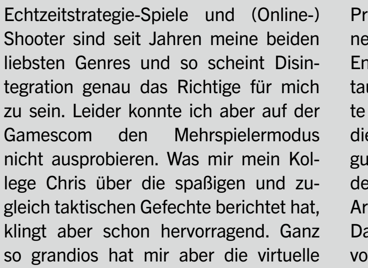
Frische Gameplay-Brise

Zugegeben, das Setting und auch die Handlung von Disintegration hören sich weder spektakulär noch erfrischend anders an. Wo das Spiel jedoch punktet, ist bei seinem Gameplay. Lehto und sein Team wollen nämlich eine Mischung aus einem Ego-Shooter und einem Echtzeitstrategie-Spiel abliefern, in der wir uns auf den Sattel eines mächtigen Gravcycles setzen und unseren Outlaw-Blechbüchsen aus der Luft simple Befehle geben. Unsere Teammitglieder lassen sich grob in Klassen wie Support oder Tank einteilen und verfügen auch über entsprechende Spezialfähigkeiten. So kann man beispielsweise Mörserfeuer anfordern oder Schutzschilde aufstellen lassen. Jede Fähigkeit hat aber natürlich auch eine Cooldown-Phase, sodass man schwere Attacken nicht einfach spammen kann. Den Mehrspielermodus für bis zu zehn Spieler konnten wir bereits auf der letztjährigen Gamescom in Köln ausprobieren und waren von dem neuartigen Gameplay durchaus begeistert.

In der virtuellen Präsentation bekamen wir nun eine etwa halbstündige Mission zu sehen, die ungefähr in der Mitte der Kampagne angesiedelt ist. Unser Held ist mit seiner Gruppe in einer Stadt unterwegs, um sich mit anderen Outlaws zu treffen. Ein wenig auffällig war, dass Romer die meisten Feinde wegen seiner starken Bewaffnung selbst ausgeschaltet hat und die Teammitglieder meistens eher dadurch auffielen, dass sie nach wenigen Treffern schon umfielen. Trotzdem konnten wir schon beobachten, dass die vielen unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Outlaws nützlich sind, etwa die Schutzschilde oder gezielte Mörserschläge gegen größere Ansammlungen von Feinden. Auch die Gegner-KI schien in Ordnung zu gehen, so griffen die Fieslinge Romers Gruppe gerne von der Flanke an und nahmen vor allem die geschwächten Teammitglieder aufs Korn. Im Gegensatz zum Mehrspielermodus können wir in der Kampagne aber die Zeit verlangsamen, wodurch man deutlich mehr Zeit hat, sich eine passende Taktik auszudenken.

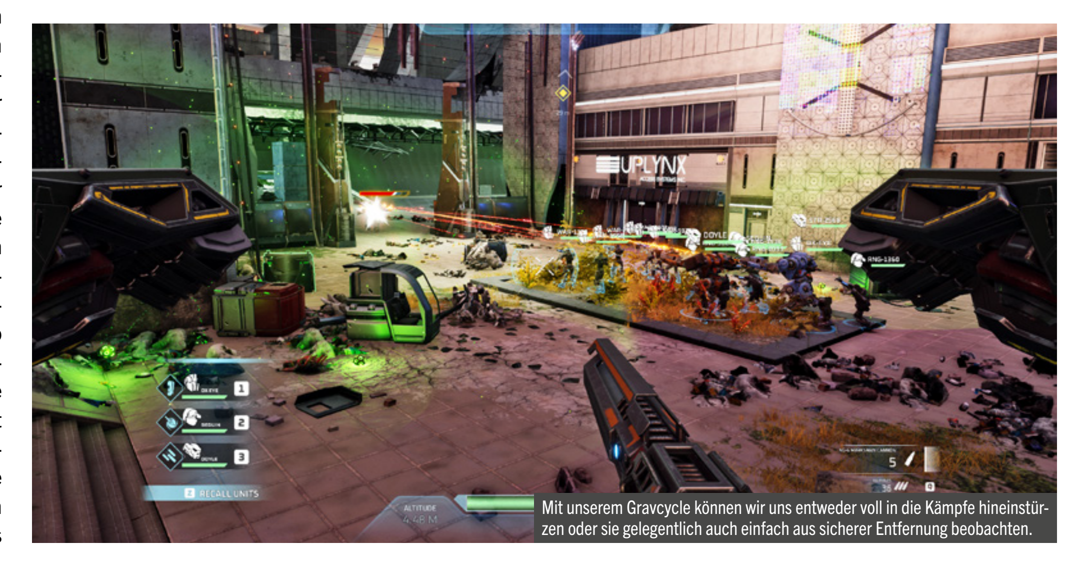
Wie bereits erwähnt, soll die Kampagne eine Spieldauer von etwa zehn Stunden haben. Zum Weiterspielen wird aber nicht die – unserer Meinung nach etwas austauschbare – Geschichte beitragen, sondern auch das Sammeln von Materialien in den Missionen, mit denen wir dann unsere Outlaws verbessern. Ob das nun gepaart mit der eher durchschnittlichen Grafik für eine grandiose Kampagnenerfahrung ausreicht, da haben wir noch ein wenig Zweifel. Vielmehr haben wir aktuell das Gefühl, dass Disintegration den Singleplayer-Modus als eine Art langes Tutorial für die von uns bereits als sehr spaßig empfundenen Multiplayer-Gefechte angedacht hat. Das finden wir aber gar nicht verkehrt, denn das Gameplay unterscheidet sich nun einmal stark von anderen Mehrspielertiteln und man braucht eine Weile, bis man die Blechbüchsen optimal auf den Schlachtfeldern einsetzt. Nun sind wir gespannt, wann Disintegration im Laufe dieses Jahres erscheinen wird und ob nicht doch auch noch Versionen für die PS5 beziehungsweise Xbox One Series X angedacht sind. ❑

MATTI MEINT



„Ich freue mich deutlich mehr auf die Mehrspielergefechte."

Echtzeitstrategie-Spiele und (Online-) Shooter sind seit Jahren meine beiden liebsten Genres und so scheint Disintegration genau das Richtige für mich zu sein. Leider konnte ich aber auf der Gamescom den Mehrspielermodus nicht ausprobieren. Was mir mein Kollege Chris über die spaßigen und zugleich taktischen Gefechte berichtet hat, klingt aber schon hervorragend. Ganz so grandios hat mir aber die virtuelle Präsentation der Singleplayer-Kampagne nicht gefallen. Mir persönlich ist die Endzeit-Geschichte ein wenig zu austauschbar und ebenso wirkte die gezeigte Mission nicht gerade so, als ob mich die Kampagne über mehrere Stunden gut unterhalten würde. Viel eher sehe ich den Singleplayer-Modus aktuell als eine Art solides Tutorial an und nicht mehr. Das stört mich aber kaum, da ich mich eh vor allem auf den Mehrspielerpart freue.



Mit unserem Gravcycle können wir uns entweder voll in die Kämpfe hineinstürzen oder sie gelegentlich auch einfach aus sicherer Entfernung beobachten.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

EVENTS

Weitere Events wegen Corona abgesagt

Neben der E3 und der Gamescom reihen sich weitere Veranstaltungen in die Kette der Corona-Absagen ein. Die Tokyo Game Show, welche im September in der Makuhari Messe stattfinden sollte, wurde abgesagt. In der offiziellen Pressemitteilung heißt es, dass die Gesundheit der Besucher, Aussteller und Akteure Priorität hat. Derweil bereite man sich allerdings ähnlich wie die Branchen-Vertreter auf ein großes Online-Event vor. Ein Ablauf oder ein genauer Termin steht dafür bisher jedoch nicht. Zu diesem Thema wollen sich die Organisatoren im Verlauf der nächsten Wochen und Monate nochmals äußern. Kurz darauf wurde ebenfalls die Paris Games Week abgesagt. Schweren Herzens gaben die Organisatoren bekannt, dass man die diesjährige Veranstaltung unter den aktuellen Bedinungen im Oktober nicht abhalten kann. Die Veranstaltung muss damit die Feier zum zehnjährigen Bestehen auf das kommende Jahr verschieben. Informationen über ein Online-Ersatz-Event sind bisher nicht bekannt. Sollte sich dies allerdings ändern, erfahrt ihr das am schnellsten auf unserer Website. ❏

Info: www.pcgames.de



DIRT 5

Die Rennserie geht in die nächste Runde



Die Dirt-Reihe geht in die nächste Runde. Das Rennspiel von Entwickler Codemasters bietet wieder spannende Rennen und sogar die Rückkehr des Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler. In Dirt 5 bestreitet ihr Rennen an Orten wie New York und Rio de Janeiro sowie Griechenland und China. Dabei klemmt ihr euch hinters Steuer von Fahrzeugen wie Buggys, Trucks, Rock Bouncern sowie klassischen und modernen Rallye-Autos. Im Karriere-Modus meistert ihr Herausforderungen und nehmt nicht-linear an spannenden Events teil. Dabei begleiten euch Sprecher wie Nolan North und Troy Baker. Auch Couch-Koop ist dank des 4-Spieler-Splitscreen-Modus wieder möglich. Von den Entwicklern heißt es, dass Dirt 5 eine Hommage an Teil zwei und drei der Reihe sein soll. Egal ob gegen die KI oder gegen Freunde im Splitscreen, Dirt 5 bietet einige Herausforderungen für euch. Neben PC und der aktuellen Konsolengeneration soll das Rennspiel auch für die Next-Gen-Konsolen erscheinen. ❏

Info: www.codemasters.com

CHORUS

Hamburger Entwickler arbeiten am Weltraum-Shooter Chorus

Das Hamburger Entwicklerstudio Fishlabs arbeitet an einem Weltraum-Shooter. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle der Pilotin Nara und seid auf der Suche nach einem mysteriösen Kult. Besagter Kult steht mit der Vergangenheit der Heldin in Zusammenhang. Sie macht sich mit ihrem Raumjäger Forsaken auf, um an ihnen Rache zu üben. Ihr Raumschiff ist allerdings kein gewöhnliches Schiff, denn es verfügt über ein eigenes Bewusstsein. Auf eurer Reise erkundet ihr uralte Tempel und sollt euch sogar „hinter die Realität" begeben. Zudem sollen euch actionreiche Gefechte mit Feinden aus verschiedenen Sonnensystemen erwarten, deren Stern explodiert ist. Zusätzlich könnt ihr auf Raumstationen Handel betreiben sowie Asteroidenfelder und andere mysteriöse Orte erkunden. Chorus soll eine persönliche Geschichte erzählen und das Weltraum-Shooter-Genre auf ein neues Level heben. Ein Releasetermin für das Spiel von Fishlabs ist bisher noch nicht bekannt. ❏

Info: www.dsfishlabs.com



FORTNITE

Mehr als 350 Millionen Spieler



Epic Games hat bekannt gegeben, dass der Battle-Royale-Shooter Fortnite weiterhin auf einer großen Welle des Erfolgs schwimmt. Das Spiel zählt mittlerweile weltweit mehr als 350 Millionen registrierte Spieler. Im Verlauf des vergangenen Jahres soll der Shooter 100 Millionen zusätzliche Spieler angelockt haben. Wie viele von den 350 Millionen Spielern allerdings aktiv sind, ist unklar. Dennoch ist es ein deutliches Zeichen, dass der Battle-Royale-Shooter weiterhin sehr populär ist. Alleine im April dieses Jahres haben die Spieler mehr als 3,2 Milliarden Stunden in Fortnite verbracht. Epic Games veranstaltete mit dem Rapper Travis Scott ein Konzert innerhalb des Spiels. Das Konzert fand allerdings nicht auf einer klassischen Bühne statt. Scott performte in gigantischer Größe im Nordwesten der Fortnite-Insel. Während des Auftritts konnten Spieler keine Waffen oder sonstige Ausrüstung verwenden. Stattdessen wurden sie mittels sich ständig verändernder Spielwelt eingebunden. Mehr als 27,7 Millionen Spieler nahmen an dem Event teil. ❑

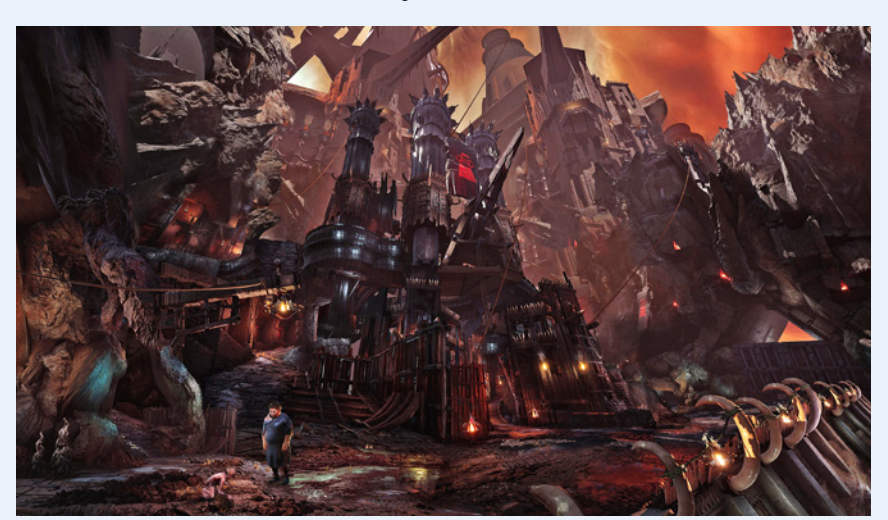
Info: www.epicgames.com

HERR DER RINGE: GOLLUM

Mein Schatz!

In den vergangenen Monaten war es rund um das Action-Adventure Der Herr der Ringe: Gollum etwas ruhiger geworden. Doch mittlerweile gibt es wieder ein Lebenszeichen – und zwar ein besonders sehenswertes. Entwickler Daedalic Entertainment veröffentlichte nämlich die ersten Screenshots, die euch einen kleinen Vorgeschmack auf das Spielgeschehen gewähren. So bekommt ihr nicht nur Szenen mit dem namensgebenden Protagonisten zu sehen, sondern auch einige der anderen Charaktere, auf die ihr im Verlauf des Abenteuers treffen werdet. Außerdem dürft ihr einen genaueren Blick auf die mitunter sehr düster inszenierten Schauplätze von Der Herr der Ringe: Gollum werfen. Beim Spiel handelt es sich um ein Action-Adventure, bei dem ihr in die Rolle von Gollum beziehungsweise Smeagol schlüpft. Diese beiden Persönlichkeiten stehen in einem ständigen Disput. Die Story ist nach den Ereignissen des Films Der Herr der Ringe: Die Gefährten angesiedelt. Hinsichtlich des Gameplays erwarten euch unter anderem einige Stealth-Passagen, bei denen ihr euch unbemerkt an Gegnern vorbeischleichen müsst. ❑

Info: www.daedalic.com



MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



FELIX SCHÜTZ

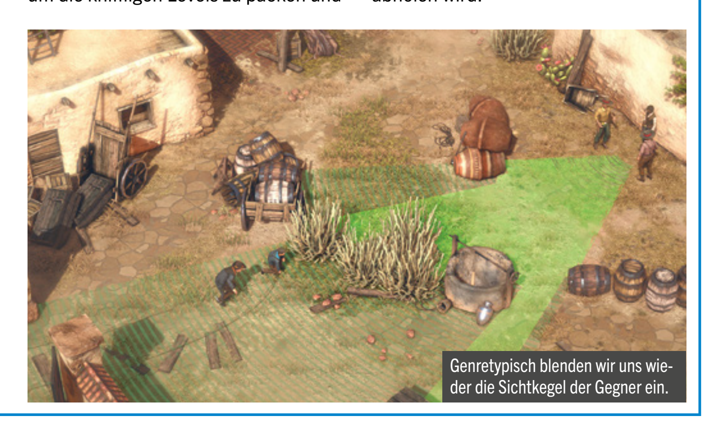
DESPERADOS 3

„Von den Machern von Shadow Tactics? Schon so gut wie gekauft!"

Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Mimimi Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 16. Juni 2020

Lange, viel zu lange lag die Desperados-Serie brach. Im Juni ändert sich das endlich: Das Münchner Team Mimimi Games bringt die knifflige Echtzeit-Stealth-Taktik im Commandos-Stil zurück!

Bei anderen Entwicklern wäre ich vermutlich skeptisch, doch Ende 2016 lieferte das gleiche Team bereits mit Shadow Tactics einen echten Top-Titel ab, der das Genre nahezu perfekt in die Moderne gehievt hat. Desperados 3 steht also unter klasse Vorzeichen! Das Wildwest-Abenteuer bildet ein Prequel zum ersten Desperados von 2001, Vorkenntnisse sind daher nicht nötig. Mimimi Games legt wieder großen Wert auf seine Story und will mit gut ausgearbeiteten Charakteren punkten, während ich mein fünfköpfiges Spezialistenteam geschickt durch detailreiche, schwer bewachte Levels lenke. Dabei stehen lautloses Vorgehen, gute Planung und die Fähigkeiten der Truppe an erster Stelle: Der Anführer John Cooper schaltet Feinde beispielsweise leise mit seinem Wurfmesser aus. Der stämmige Trapper Hector trägt dafür eine Bärenfalle bei sich. Der kaltblütige Kopfgeldjäger Doc McCoy hat verschiedene Tricks wie Giftspritzen und eine Langstreckenwaffe im Gepäck. Und die vielseitige Kate kann sich verkleiden und Feinde ablenken. Last but not least stößt auch noch Isabelle zum Team hinzu, eine Lady mit Voodoo-Kräften, dank denen sie Feinde gegeneinander ausspielen kann. Ganz ehrlich: Auf solche Fantasy-Elemente hätte ich in einem Desperados eigentlich gerne verzichtet. Aber sei's drum, immerhin versprechen die Entwickler vielfältige Möglichkeiten, um die kniffligen Levels zu packen und eigene Lösungswege zu finden. Nachdem ich schon mit Shadow Tactics verdammt viel Spaß daran hatte, bin ich sicher, dass mich auch Desperados 3 abholen wird!



Genretypisch blenden wir uns wieder die Sichtkegel der Gegner ein.



LUKAS SCHMID

THOSE WHO REMAIN

„In Absenz von Silent Hill bin ich für Psychohorror immer zu haben."

Genre: Adventure
Entwickler: Camel 101
Hersteller: Wired Productions
Termin: 28. Mai 2020

So sehr ich Resident Evil mag und begeistert bin, wie die Entwickler die Reihe mit Resident Evil 2 gleichzeitig zurück zu ihren Wurzeln geführt und neu erfunden haben, gehört mein Herz doch seit jeher einer anderen Serie.

Nämlich Silent Hill, Psychohorror übt auf mich nämlich noch einen deutlich größeren Reiz aus als der offensive Grusel eines Resident Evil. Allerdings, diese Silent-Hill-Liebe ist eine unglückliche, Konamis Gebaren in den letzten Jahren sei Dank. Dann müssen eben andere ran und Those Who Remain scheint, als könnte es die Lücke in meinem Horror-Herzen zumindest ein wenig füllen. Angelegt als Gruselabenteuer ohne Kampfelemente, wie man sie in dieser Spielegeneration oft gesehen hat, scheint es doch mehr zu bieten als der durchschnittliche Walkingsimulator; nämlich Rätsel, die diesen Namen (hoffentlich) wirklich verdient haben. Und es erkennt, was für ein Spiel dieser Machart ebenso wichtig, vielleicht wichtiger ist als die Figuren und die Geschichte: eIne glaubwürdige, verstörende Welt, in der man sich verlieren kann. Nicht umsonst heißt Silent Hill Silent Hill und nicht The Adventure of Harry Mason! In Those Who Remain heißt das vom Unheil heimgesuchte Städtchen Dormont und ich erhoffe mir viel Hintergrundinformation zu der Gemeinde, die nicht direkt zur Erzählung beiträgt, mich aber tief in die Geschichte der Stadt eintauchen lässt. Es wird übrigens eine „normale" und eine Horror-Dimension geben, zwischen denen wir wechseln können respektive müssen, um voranzukommen – ja, die Silent-Hill-Hausaufgaben wurden gut gemacht! Spannend finde ich auch die Einbindung von Licht als Spielelement. Ähnlich wie in Alan Wake muss man die Dunkelheit meiden, um zu überleben. Möge der Gruselspaß beginnen!



Diese nette Dame wirkt ganz harmlos, aber dann tritt sie auf einmal ins Licht und hat einen „Wachturm" in der Hand. Der Horror!

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

The Elder Scrolls Online: Greymoor
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online Studios
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 18. Mai 2020

Minecraft Dungeons
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Mojang Studios
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 26. Mai 2020

Desperados 3
Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Mimimi Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 16. Juni 2020

Death Stranding
Genre: Adventure
Entwickler: Kojima Productions
Hersteller: 505 Games
Termin: 14. Juli 2020

Horizon: Zero Dawn - Complete E.
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Guerrilla
Hersteller: PlayStation Mobile, Inc.
Termin: Sommer 2020

Maneater
Genre: Action
Entwickler: Tripwire
Hersteller: Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020

C&C Remastered Collection
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Petroglyph
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 5. Juni 2020

F1 2020
Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Juli 2020

Destroy All Humans!
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Black Forest, Pandemic
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 28. Juli 2020

Rogue Legacy 2
Genre: Roguelite-Action
Entwickler: Cellar Door Games
Hersteller: Cellar Door Games
Termin: Sommer 2020



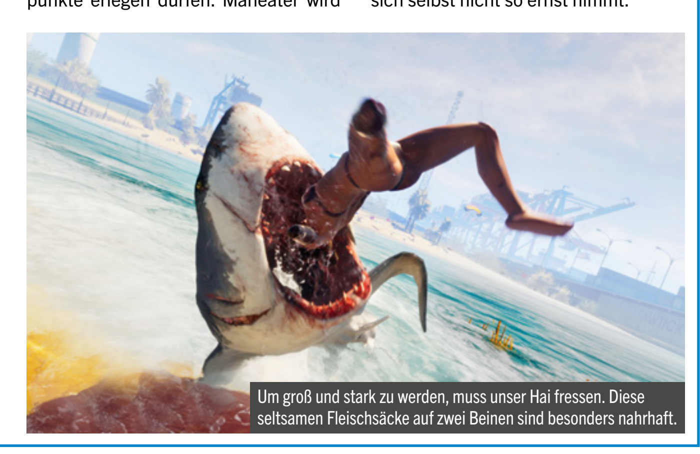
MANEATER

„Ich bin mir sicher, das wird ein Hai-denspaß! Sorry.“

Genre: Action
Entwickler: Tripwire Interactive
Hersteller: Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020

Vermutlich jeder, der beim sommerlichen Strandurlaub mal beobachtet hat, wie sich einige andere Badegäste benehmen, hat sich wohl schon mal gewünscht, ein Hai zu sein. Nun, dieser Traum geht jetzt zumindest virtuell in Erfüllung.

In Maneater übernehmen wir die Rolle eines Bullenhais, fressen fleißig Fische, wachsen dadurch stetig und können uns schließlich auch Menschen vom Strand, Jet-Ski, Steg oder Motorboot ziehen. Zudem lernen wir verschiedene Manöver, sodass wir unsere Opfer auch richtig stylish erledigen können. Maneater ist aber nicht einfach nur ein pietätloser Menschenfress-Simulator, sondern ein richtiges Open-World-Actionspiel mit verschiedenen RPG-Elementen, einer nett präsentierten Geschichte sowie Nebenquests und optionalen Bossgegnern in verschiedenen Gebieten. Unser Hai möchte Rache an einem fiesen Redneck üben, der einst die Haimutter tötete. Der Hinterwäldler ist jedoch schwer bewaffnet und hat zahlreiche Freunde, die ebenfalls gerne ihre Wummen einsetzen. Daher erfüllen wir Quests, um zu wachsen, und werden zum Schrecken der Badestrände, um die bösen Hillbillys herauszulocken. Unsere Geschichte wird dabei in einem Dokumentarstil präsentiert. Ein Sprecher meldet sich immer wieder zu Wort und kommentiert herrlich trocken unsere Schandtaten. So macht es gleich noch mehr Spaß, für Chaos zu sorgen. Doch wir sind in den verschiedenen Gewässern natürlich nicht alleine. Im Laufe der Story dringen wir in die Jagdreviere von echten Unterwassermonstern ein, die wir für extra Erfahrungspunkte erlegen dürfen. Maneater wird sicher kein Meilenstein der Videospielgeschichte, aber ganz bestimmt ein unterhaltsames Trash-Vergnügen, das sich selbst nicht so ernst nimmt.


Um groß und stark zu werden, muss unser Hai fressen. Diese seltsamen Fleischsäcke auf zwei Beinen sind besonders nahrhaft.



COMMAND & CONQUER REMASTERED COLLECTION

„Welcome back, Commander. Zeit für eine Extraportion Nostalgie!“

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Petroglyph
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 5. Juni 2020

Ende 1995 rannte Klein-Felix ins Computerspielgeschäft, um endlich sein lange ersehntes Exemplar von Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt zu kaufen. Ah, so viele schöne Erinnerungen!

Obwohl ich vorher schon unzählige Stunden in Dune 2 versenkt hatte (wo waren eigentlich meine Eltern in der Zeit?), war Command & Conquer das Spiel, das mich endgültig zum Echtzeit-Strategie-Fan machte: Monatelang hatte ich die Vorschau-Artikel in der PC Games bewundert, über die tolle VGA-Grafik, die coolen Einheiten (Mammut-Panzer! Orcas!), die schicken Zwischensequenzen und das düstere Tiberium-Setting gestaunt. Nur selten habe ich mir noch mal ein Spiel derart herbeigesehnt wie das erste C&C. Etwa 20 Jahre später habe ich es noch mal durchgespielt, dank inoffiziellem Patch in 1080p – daher weiß ich, dass der Klassiker immer noch erstaunlich viel Spaß macht, aber auch in vielerlei Hinsicht gewaltig in die Jahre gekommen ist. Das gilt natürlich auch für seinen beliebten Nachfolger Alarmstufe Rot, der ebenfalls in der Remastered Collection enthalten ist, die nun am 5. Juni erscheint. Nicht falsch verstehen: Ich freue mich riesig auf diese Sammlung! Aber ich glaube, dass sie sich weniger an neue Zielgruppen, sondern in erster Linie an C&C-Fans von damals richtet – also alte Säcke wie mich. Mit neuem Multiplayer, viel Bonusmaterial, allen Missions-CDs, frei belegbaren Hotkeys und ein paar Komfortfunktionen im Gepäck scheint es zumindest so, als hätten die Entwickler wirklich mitgedacht, um ein tolles Paket für Fans zu schnüren. Die neue 4K-Grafik haut mich allerdings nicht vom Hocker: Zwar sieht jetzt alles knackscharf aus, doch die Effekte (Feuer, Explosionen, usw.) und die kargen Landschaften hätte man für meinen Geschmack deutlich mehr aufpolieren können, ohne den Charme des Originals zu verfälschen.


Mit neuen Komfortfunktionen und 4K-Grafik kehren die kultigen ersten beiden C&C-Spiele (hier: Alarmstufe Rot) zurück.

Gears Tactics

Genre: Strategie
Entwickler: Splash Damage
Hersteller: Microsoft
Termin: 28. April 2020
Preis: ca. 70 Euro
USK: ab 18 Jahren

Um eine Prequel-Story zu Gears of War zu erzählen, wagt sich die Serie in ein neues Genre und schafft es hervorragend, taktische Rundengefechte mit Gears-typischer Action zu verbinden.

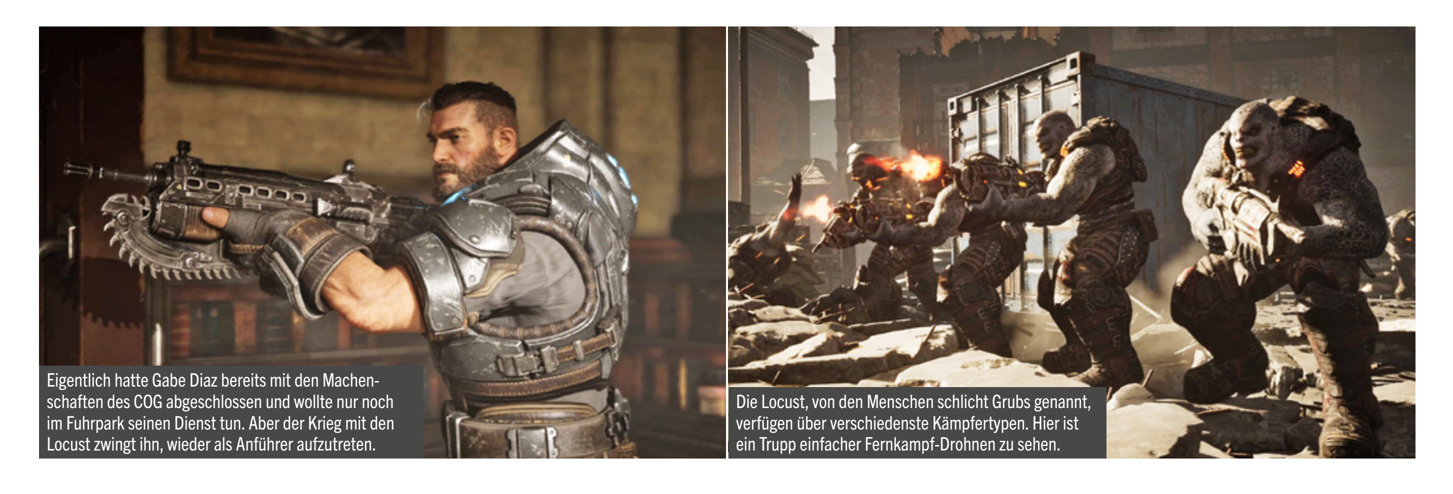
Von: Matthias Dammes

Auf der E3 2018 hatten die Entwickler von The Coalition ihren großen Auftritt im Rahmen der Pressekonferenz von Microsoft. Gleich drei neue Spiele im beliebten „Gears of War"-Universum kündigte Studiochef Rod Ferguson auf der Bühne des Microsoft Theatre an. Neben dem heiß erwarteten Gears 5 und dem Mobile-Ableger Gears Pop gehörte dazu auch der Ausflug in das Rundentaktik-Genre mit dem Titel Gears Tactics. Während der neueste Teil der Hauptreihe und das Handyspiel in der zweiten Hälfte des vergangenen Jahres bereits erschienen sind, ließ das vielversprechende PC-Strategiespiel bislang auf sich warten. Das Warten hat für Taktikfans jetzt ein Ende. Das zusammen mit Splash Damage entwickelte Spiel erschien am 28. April 2020 über Steam und den Windows-10-Store. Wir haben die Testversion durchgespielt und den Grubs dabei ordentlich eingeheizt.

Mastermind der Horde

Wir schreiben das zweite Jahr nach dem schicksalhaften Emergence Day, bei dem die Locust-Horde aus dem Untergrund hervorgebrochen ist und weite Teile des Planeten Sera unter ihre Kontrolle gebracht hat. Die Handlung spielt also rund zwölf Jahre vor den Ereignissen des ersten Gears of War. Der ehemalige Kriegsheld Lieutenant Colonel Gabriel Diaz, jetzt nur noch Sergeant, harrt in einem Bunker in der Nähe der Stadt Aldair aus und wartet mit seiner Einheit auf den Einsatz des berüchtigten Hammer of Dawn. Mit dieser Superwaffe soll nahezu die gesamte Oberfläche des Planeten entzündet und auf diese Weise den Locust der Garaus gemacht werden.

Diaz und sein Team sollen im Anschluss die restlichen Überlebenden der Horde vernichten. Wie so oft kommt aber alles ganz anders. Kurz vor dem alles vernichtenden Schlag sichert Diaz einige Geheimdokumente, in denen von einem intelligenten Locust namens Ukkon die Rede ist, der für die Erschaffung der Horde verantwortlich ist. In der Folge wird es zur Aufgabe von Diaz, diesen gefährlichen Locust zu jagen und zur Strecke zu bringen. Auf dem Weg zu diesem Ziel muss er eine schlagkräftige Truppe aus geretteten Soldaten und Freiwilligen aufbauen.



Eigentlich hatte Gabe Diaz bereits mit den Machenschaften des COG abgeschlossen und wollte nur noch im Fuhrpark seinen Dienst tun. Aber der Krieg mit den Locust zwingt ihn, wieder als Anführer aufzutreten.

Die Locust, von den Menschen schlicht Grubs genannt, verfügen über verschiedenste Kämpfertypen. Hier ist ein Trupp einfacher Fernkampf-Drohnen zu sehen.

Wenn die Grubs so dicht beisammen stehen, ist das natürlich eine perfekte Einladung, um die Horde mit ein paar gezielten Granaten auszudünnen.

Dadurch, dass es sich hier um ein Prequel handelt, ist die Geschichte sehr gut ohne Vorkenntnisse aus den anderen Spielen zu verstehen. Wer sich aber mit Gears of War auskennt, wird immer wieder Momente erleben, die klar auf zukünftige Entwicklungen hindeuten, die man bereits kennt. Erzählt wird die Handlung in sehr schick inszenierten Zwischensequenzen, die sich hinter Gears 5 nicht zu verstecken brauchen. Hier kommen vor allem die Helden-Charaktere wie der schon erwähnte Gabriel Diaz und Private Sid Redburn zum Tragen.

Kämpfer mit Klasse

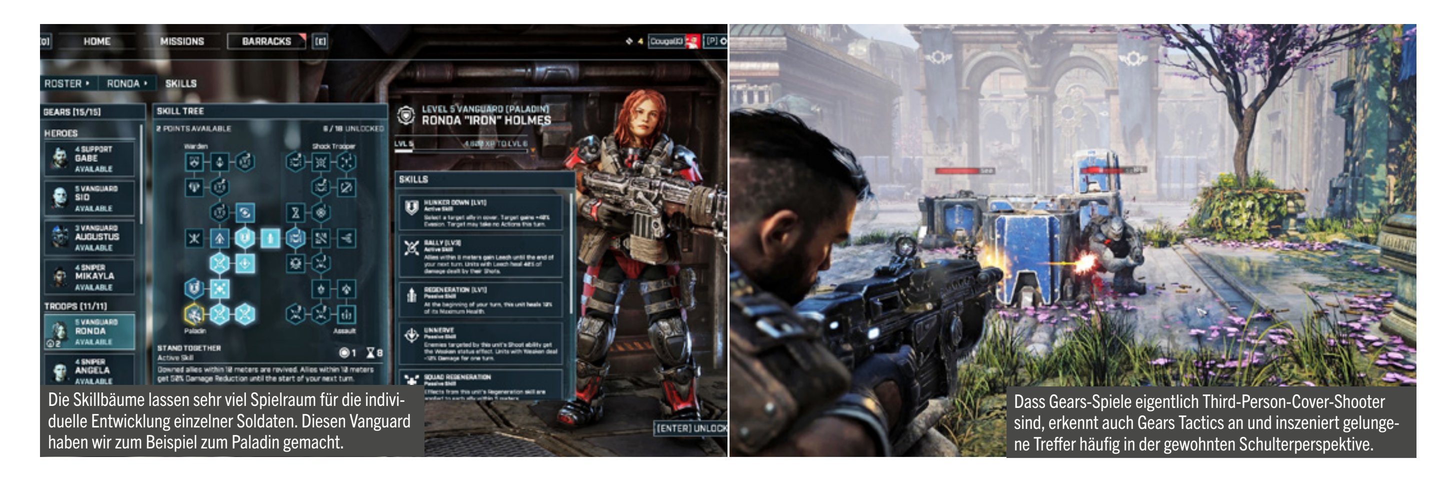
Mit der Handvoll Helden kommen wir im Kampf gegen Ukkon aber nicht aus, daher rekrutieren wir im Verlauf des Spiels weitere Kämpfer, die wir zum Beispiel aus den Fängen der Grubs befreit haben. Dabei handelt es sich ähnlich wie in XCOM 2 um zufallsgenerierte Charaktere, die wir auch beliebig in Aussehen und Namensgebung anpassen können. Allgemein stehen uns diverse Individualisierungsoptionen zur Verfügung. So können wir von jedem Kämpfer die Farbgebung von Rüstung und Waffen anpassen und festlegen, welche optischen Eigenschaften und Muster das Material haben soll. Das gilt auch für die Helden-Charaktere, bei denen lediglich das Gesicht nicht verändert werden kann.

Auch spielerisch gibt es viele Freiheiten, um unsere Kämpfer zu entwickeln. Durch im Gefecht verdiente Erfahrungspunkte bauen wir klassenspezifische Skillbäume aus, die sich in vier unterschiedliche Richtungen lenken lassen. So kann der Supporter zum Beispiel als Heiler dienen oder dem Team im Kampfverlauf zusätzliche Aktionspunkte verschaffen. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Klassen. Da je nach Missionstyp nur zwischen einem und vier Kämpfern an den Gefechten teilnehmen, gilt es stets abzuwägen, welche Fähigkeiten für die kommenden Aufgaben gebraucht werden.

Rundenbasierte Action

Aber egal ob Scout, Scharfschütze oder Vanguard, alle sind Teil des sehr actionreichen Taktiksystems. Zwar handelt es sich um ein rundenbasiertes Taktikspiel, wo man sich seine Züge sehr gewissenhaft überlegen kann, aber den Entwicklern ist es hervorragend gelungen, die typische Gears-Action dabei nicht zu kurz kommen zu lassen. Die Locust-Horde wird ihrem Namen gerecht und wirft dem Spieler immer wieder eine Menge an Feinden entgegen. Das Gegneraufkommen ist daher deutlich größer, als man es zum Beispiel aus XCOM gewohnt ist.

Entsprechend haben unsere Kämpfer aber auch diverse Fähigkeiten an der Hand, um dieser Übermacht auf teils spektakuläre Weise Herr zu werden. So schicken wir eine Gruppe der kleinen Wretches mit einer gezielten Granate ins Jenseits. Wir kombinieren das Vorrücken unserer Vanguards und Supporter mit deren Fähigkeiten zum Bajonett-Sturm beziehungsweise Kettensägenangriff. Dadurch überbrücken wir nicht nur Distan-



Die Skillbäume lassen sehr viel Spielraum für die individuelle Entwicklung einzelner Soldaten. Diesen Vanguard haben wir zum Beispiel zum Paladin gemacht.

Dass Gears-Spiele eigentlich Third-Person-Cover-Shooter sind, erkennt auch Gears Tactics an und inszeniert gelungene Treffer häufig in der gewohnten Schulterperspektive.

Diese Drohne ist bereits kampfunfähig. Wir können daher eine Hinrichtung ausführen, die dem restlichen Squad einen zusätzlichen Aktionspunkt einbringt.

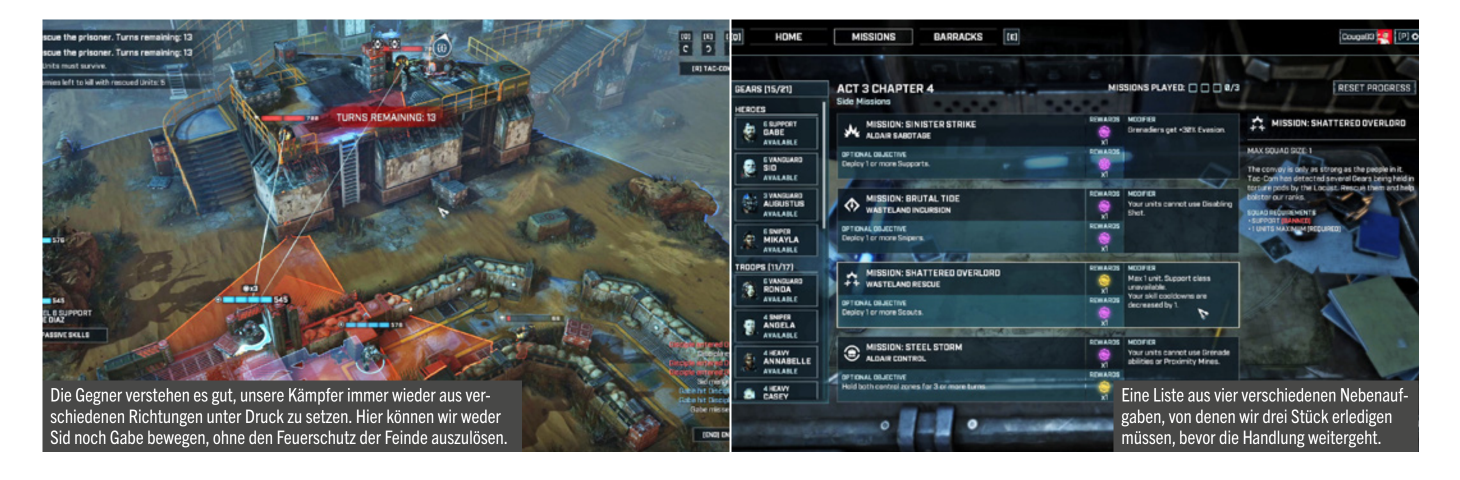
zen auf dem Schlachtfeld, sondern nehmen dabei auch gleich weitere Feinde aus der Rechnung. Allgemein ist permanente Bewegung deutlich wichtiger als bei anderen Genre-Vertretern, wodurch sich ein sehr dynamischer Gefechtsverlauf entwickelt.

Ist ein Feind in kritischem Zustand, können wir eine sogenannte Hinrichtung ausführen. Das sieht nicht nur brutal aus, sondern verleiht dem restlichen Squad zudem auch noch einen zusätzlichen Aktionspunkt. Und genau hier kommt beim Taktieren der richtige Spaß auf – dann, wenn es uns gelingt, Fähigkeiten und Aktionen so miteinander zu kombinieren, um uns immer wieder Aktionspunkte zu verschaffen und damit so viel Schaden wie möglich anzurichten. Dabei helfen nicht nur die Hinrichtungen, sondern auch viele Skills der verschiedenen Klassen können geschickt eingesetzt werden, um das eigene Team quasi in einen Kampfrausch zu spielen. So ist es uns einmal gelungen, mit einem Scharfschützen während einer einzigen Runde neun Aktionen aneinanderzureihen, obwohl jeder Kämpfer üblicherweise nur drei Aktionspunkte zur Verfügung hat. In solchen Momenten fühlt man sich als Spieler richtig gut und es ist eine Freude, Möglichkeiten zu finden, wie sich solche Situationen am besten wiederholen lassen.

Die Horde ist dabei aber nicht nur Kanonenfutter, sondern stellt uns auch immer wieder vor harte Herausforderungen. Nicht nur haben die Locust eine vielfältige Auswahl an Kämpfern mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten, sie wissen diese auch häufig sehr geschickt einzusetzen. Die KI nutzt zur Verfügung stehende Deckung hervorragend aus, versucht, uns in die Flanke zu fallen und vor allem uns davon abzuhalten, im nächsten Zug unsere gesamte Macht ausspielen zu können. Wenn unsere Kämpfer von drei Seiten durch Feuerschutzkegel abgedeckt werden, ist es häufig nicht so einfach, aus dieser verzwickten Lage mit so wenig kassiertem Schaden wie möglich herauszukommen. Wohl dem, der seine Einheiten gut verteilt hat, um nicht mit der ganzen Truppe auf einmal ins Kreuzfeuer zu geraten. Trotz der erhöhten Action kommt also die strategische Planung keinesfalls zu kurz.

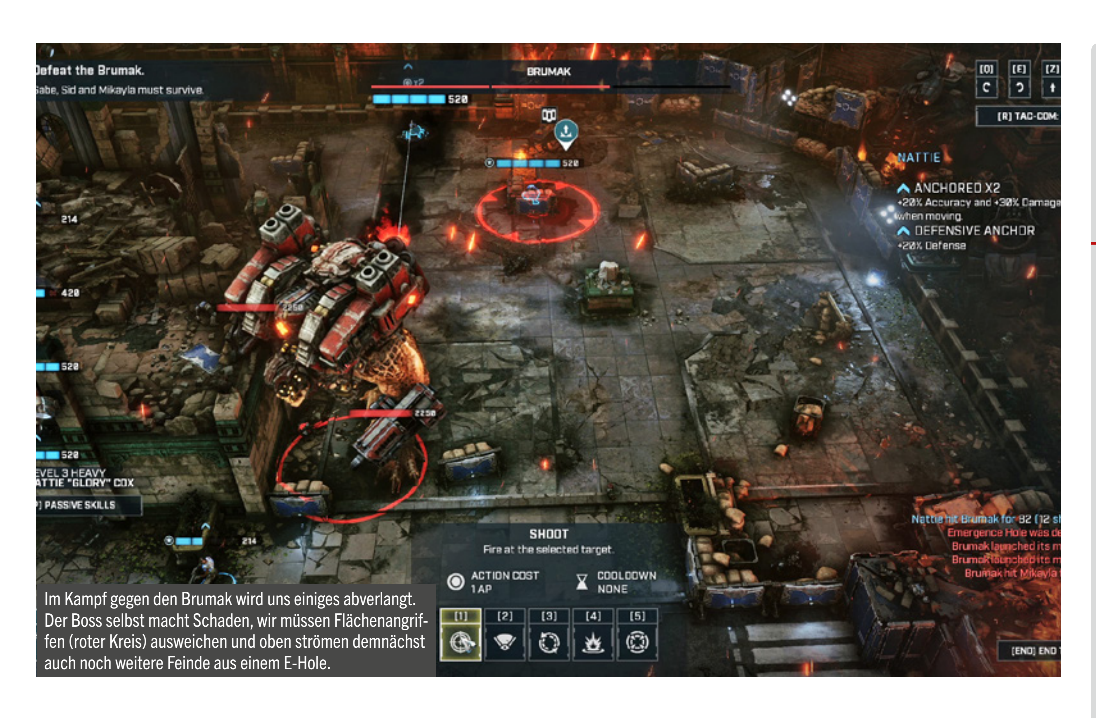
Wiederholung und Streckung

Das ist besonders wichtig, weil die taktischen Kämpfe die große Stärke von Gears Tactics sind, was die Schwächen ein wenig überstrahlt, wenn einem vor allem dieser Aspekt wichtig ist. Hat man sich nämlich an den tollen Kämpfen und der eigenen Fähigkeit, tolle Kombinationen von Skills zu kreieren, sattgesehen, fällt einem auf, dass man immer wieder das gleiche macht. Die Missionsvielfalt lässt nämlich doch zu wünschen übrig. Im Grunde bestehen alle Gefechte aus den gleichen drei bis vier Auftragsarten. Befreie Gefangene, verteidige zwei Punkte auf der Karte oder zerstöre Ziel X. Das trifft vor allem auf die Nebenmissionen zu, aber selbst diverse Hauptmissionen greifen auf diese immer gleichen Missionsparameter zurück.



Die Gegner verstehen es gut, unsere Kämpfer immer wieder aus verschiedenen Richtungen unter Druck zu setzen. Hier können wir weder Sid noch Gabe bewegen, ohne den Feuerschutz der Feinde auszulösen.

Eine Liste aus vier verschiedenen Nebenaufgaben, von denen wir drei Stück erledigen müssen, bevor die Handlung weitergeht.



Im Kampf gegen den Brumak wird uns einiges abverlangt. Der Boss selbst macht Schaden, wir müssen Flächenangriffen (roter Kreis) ausweichen und oben strömen demnächst auch noch weitere Feinde aus einem E-Hole.

Immerhin bieten die Karten stetig neue Herausforderungen, da sie in jeder Mission anders aussehen. Uns ist zumindest während des gesamten Tests keine Karte ein zweites Mal untergekommen. Und wir haben sehr viele Gefechte bestritten. Die gesamte Kampagne besteht aus drei Akten mit insgesamt 24 Story-Missionen. Dazwischen finden jedoch immer wieder sogenannte Sidequests statt. Die sind auf der einen Seite gut, um den eigenen Kämpfern Erfahrungspunkte und Ausrüstung zu beschaffen, auf der anderen Seite sind sie aber nicht optional, wie man es vielleicht von Nebenmissionen gewohnt ist.

Stattdessen muss man eine bestimmte Anzahl erledigen, um mit der Geschichte fortfahren zu können. Alle zwei bis drei Hauptmissionen streut das Spiel daher diese Sidequest-Phasen ein, in denen jeweils je nach Akt eine, zwei oder drei erledigt werden müssen. Besonders in der zweiten Hälfte des Spiels hat das bei uns vor allem das Gefühl von unnötiger Spielzeitstreckung erzeugt. So kommt es während einer Zwischensequenz im Verlauf des dritten Aktes zu der Feststellung, dass es Zeit ist, dem Feind endlich ein Ende zu machen. Aber als Nächstes schickt uns das Spiel erst mal wieder auf drei Nebenmissionen, die zur weiteren Entwicklung der Story absolut nichts beitragen. So kamen wir am Ende auf eine Spielzeit von rund 30 Stunden für die gesamte Kampagne, die ohne die aufgezwungenen Nebenquests vermutlich rund zehn Stunden kürzer gewesen wäre.

Bosse statt Basis

Um auch für diese Seitenaufgaben zu motivieren und sie daher nicht nur als Spielzeitstreckung dastehen zu lassen, fehlt dem Spiel ein strategischer Überbau, ein sogenanntes Metagame. Zwar führt unsere Kämpfertruppe ihre Missionen von einer mobilen Basis aus, Konvoi genannt, aber wirklich eine Rolle spielt das nicht. Außerhalb der Missionen können wir dort lediglich neue Kämpfer rekrutieren und unsere Soldaten in der Baracke mit Ausrüstung ausstatten, sie optisch anpassen und Skillpunkte verteilen. Einen groß angelegten Basisbau, Forschung und allgemein eine übergeordnete strategische Ebene, wie sie die XCOM-Reihe hat, gibt es hier nicht.

So verbringt man die meiste Zeit auf dem Schlachtfeld. Was ja nichts Schlechtes ist. Denn wie bereits erwähnt, sind die taktischen Kämpfe die wirkliche Stärke des Spiels. Trotz der sich immer wiederholenden Missionsarten machte es uns doch bis zum Ende der Kampagne verdammt viel Spaß, der Locust-Horde immer wieder in den Arsch zu treten. Vor allem die großen Bosskämpfe am Ende jedes Aktes haben es in sich und ließen das Taktikerherz höher schlagen. Die gewaltigen Gegner haben jeweils mehrere Phasen, stecken verdammt viel ein, belegen das Schlachtfeld mit großflächigem Schaden und treten natürlich nicht alleine auf. Bis so ein Brocken bezwungen ist, fließt der eine oder andere Schweißtropfen über die Zockerstirn.

Da sowohl The Coalition als auch Splash Damage bisher keine Erfahrung mit dem Taktikgenre hatten, ist ihnen mit Gears Tactis ein gutes Debüt in diesem Spielsegment gelungen. Die Verschmelzung von Rundentaktik mit der Gears-typischen Action ist ihnen hervorragend gelungen. Auch technisch läuft das zunächst rein für den PC entwickelte Spiel hervorragend. Zahlreiche Optionen lassen euch das Spiel optisch, beim Sound und auch bei der Eingabe umfangreich an eure Vorlieben anpassen. Mit allen Einstellungen auf Ultra lief das Spiel auf unserem Testrechner mit einer GeForce RTX 2080 Ti stets mit mindestens 60 Frames pro Sekunde, häufig aber auch mit mehr. Dank abschaltbarer Framelimitierung sind hier nach oben keine Grenzen gesetzt. Erfreulich ist auch, dass das Spiel frei von Abstürzen, Bugs und sonstigen Glitches ist. Einzig eine selbst in der englischen Fassung nicht ganz passende Lippensynchronizität während einiger Zwischensequenzen ist uns negativ aufgefallen. ❑



Die Karten bieten immer wieder andere Layouts und sorgen somit aus taktischer Sicht für Abwechslung.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Die taktischen und actionreichen Gefechte machen unheimlich Spaß."

Ich habe mich auf Gears Tactics gefreut, obwohl ich mit der Gears-Reihe bisher nur wenig zu schaffen hatte. Aber was ich im Rahmen einer Vorschau vom Spiel gesehen hatte, zeigte spannendes Potenzial. Ich wurde nicht enttäuscht. Die taktischen Kämpfe, die trotzd em damit verbundene Action und die stetige Herausforderung in den Gefechten haben mich während der 30-Stunden-Kampagne begeistert. Es ist immer wieder ein unglaublich befriedigendes Gefühl, wenn man am Anfang einer Runde denkt, wie man denn diese vertrackt wirkende Situation meistern soll und es am Ende tatsächlich schafft, irgendwie heil da rauszukommen. Gefehlt hat mir lediglich ein gewisser Überbau, der die einzelnen Missionen mit einer spielerischen Ebene zusammenhält. Etwas mehr, als einfach die nächste Mission in einem Menü auszuwählen, hätte es da schon sein können. Dann wären mir vermutlich auch die immer gleichen Missionstypen egal gewesen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Verschmelzung von Taktik und Action
- ➕ Tolle Inszenierung
- ➕ Vielseitig entwickelbare Klassen
- ➕ Umfangreiche optische Anpassungsmöglichkeiten
- ➕ Dynamisches Kampfgeschehen
- ➕ Herausfordernde Bosskämpfe
- ➕ Schlaue KI
- ➕ Abwechslungsreiche Karten
- ➕ Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten
- ➕ Spannende Geschichte …
- ➖ … die im zweiten Akt aber etwas durchhängt
- ➖ Aufgezwungene Nebenmissionen zur Spielzeitstreckung
- ➖ Geringe Missionsvielfalt
- ➖ Zwischen Missionen nichts zu tun
- ➖ Kein Basisbau, Forschung usw.
- ➖ Eher geringer Wiederspielwert





Trials of Mana

Von: Lukas Schmid

Der Geist der SNES-Zeit trifft auf behutsame Modernisierung und jede Menge Herz: Trials of Mana zeigt, wie man ein Remake richtig macht.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. März 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Remakes und kein Ende: Nostalgie funktioniert immer, weswegen die Spielehersteller dieser Welt bei ihren Entwicklungen nur zu gerne auf allerlei alte und beliebte Titel zurückgreifen. Mit Trials of Mana steht ebenfalls die Neuauflage eines Klassikers an. Wobei, in unseren Breitengraden kann man das Spiel wohl kaum als solchen bezeichnen. Während der Vorgänger Secret of Mana auch hierzulande Spielerherzen begeisterte (respektive in der misslungenen Neuauflage von 2018 ärgerte), blieb Trials von 1995 bis zum Jahr 2019, als es im Rahmen der Collection of Mana für die Switch erstmals auch bei uns erschien, dem japanischen Markt vorbehalten. Einerseits ist es natürlich schade, dass wir auf ein anno dazumal vielgelobtes Abenteuer so lange verzichten mussten. Andererseits erlaubt es uns einen unverklärten Blick auf die Neuauflage, während wir der Frage nachgehen, ob der Titel stimmig ins neue Jahrtausend transportiert wurde und auch als modernes Japano-Rollenspiel funktioniert. Die kurze Antwort: Ja! Die lange Antwort ist deutlich wortreicher und unter diesen Worten finden sich Begriffe wie „massenweise Charme", „tolle Atmosphäre", „spaßiges Gameplay" und viele, viele weitere, welche es zu einem wahren Vergnügen machen, Trials of Mana zu spielen. Im Kern macht Trials of Mana nichts Herausragendes. Es ist aber so kompetent und liebevoll gestaltet, dass man ihm selbst die durchaus vorhandenen Mängel gerne verzeiht.


Die Bosskämpfe sind wie das Spiel an sich keine große Herausforderung, aber toll gestaltet und die Gefechte gegen sie machen Spaß. (PS4)

Nicht jeder kann ein Held sein

Schon vor Spielstart wartet Trials of Mana mit einer spannenden Idee auf: Welche drei Figuren unserer Party angehören, entscheiden wir selbst. Uns stehen sechs potenzielle Gruppenmitglieder zur Auswahl: Durand, ein Tank, Angela, eine Magierin, Kevin, ein Kämpfer, Charlotte, eine Heilerin, Adlerauge, ein Dieb und Resi, eine klassische Allrounderin. Nicht nur hat unsere Wahl durch die verschiedenen Stärken und Schwächen der potenziellen Protagonisten Auswirkungen auf das Gameplay, auch bezüglich der Geschichte gibt es Unterschiede. Je zwei Figuren teilen sich einen von drei primären Antagonisten; welcher in unserem Spieldurchgang die Bösewicht-Titelrolle einnimmt, hängt davon ab, wen wir als Haupthelden wählen. Die anderen Fieslinge und die abgewählten Begleiter treten stattdessen in Nebenrollen in der Erzählung in Erscheinung. Außerdem verfügt jede Figur über eine individuelle, spielbare Vorgeschichte und Abläufe und Zwischensequenzen unterscheiden sich je nach Party teilweise deutlich. Sogar ganze Areale bleiben uns vorenthalten, wenn wir bestimmte Helden nicht in unsere Gruppe gewählt haben! Im Großen und Ganzen bleibt's zwar freilich immer dieselbe Kampagne, trotzdem sorgen all diese Aspekte dafür, dass auch über die anständige Dauer von über 30 Stunden hinweg für Wiederspielwert gesorgt ist.

Mana of Mana

Die Handlung bietet das, was man sich von einem klassischen Japano-Rollenspiel erwartet: Die Welt ist in Gefahr und wir sind wieder einmal die Einzigen, die ihren Untergang verhindern können. Wie man das von der Mana-Reihe kennt, dreht sich alles um die Leben spendende, titelgebende Mana-Energie nebst Göttin des Mana und das legendäre Manaschwert. Große Überraschungen darf man sich hier nicht erwarten, aber jede Menge Emotion, zerrissene Familienbanden und verratene Freundschaften. Was Trials of Mana wunderbar gelingt: Obwohl es mit all diesen Klischees aufwartet, versinkt es nicht in einer Kitschtirade und erzählt seine Geschichte angenehm zurückgenommen. Wo gerade in der Final-Fantasy-Reihe spätestens seit Final Fantasy 13 alles bombastisch sein muss und die Figuren weniger in ganzen Sätzen und vielmehr


Wir stellen vor: Der Kaktusfratz! Den kleinen Pflanzenfreund finden wir an 50 Stellen im Ort versteckt. Ist er nicht zuckersüß? (PS4)



Ein Mana-Spiel ohne tanzende Händler ginge freilich gar nicht! Trials of Mana zelebriert die Vergangenheit auf charmante Weise. (PS4)

mit stockenden Atemgeräuschen und emotionsgeladenen Seufzern kommunizieren, während pompöse Orchesterklänge wirren Nonsens untermalen, bringt Trials of Mana die Geschichte von einst ins Jahr 2020, ohne dass sie ihren simplen Charme einbüßt. So, wie der Titel Zwischensequenzen, Dialoge und andere erzählerische Aspekte umsetzt, wären die Macher 1995 wohl auch vorgegangen, hätten sie damals über die technischen Möglichkeiten von heute verfügt. Diese perfekte Melange aus alten und neuen Qualitäten zeigt sich aber nicht nur hier, sondern zieht sich durch das gesamte Spiel.

Schön anzusehen und -hören

So ist etwa auch die bunte und sehr stimmige Comic-Grafik modern, aber verleugnet ihre Wurzeln nicht. Die Figuren wirken so, als hätte man die Artworks von einst nur leicht modernisiert und zum Leben erweckt. Das gilt auch für die Städte, Dungeons, Dörfer und all die anderen Areale, die wir samt frei drehbarer Kamera erforschen. Etwas übertrieben hat man es mit dem für JRPGs üblichen Fanservice in Form von viel nackter Haut, vor allem im Rahmen einer alles andere als alltagstauglichen Kleidung. Und warum Bienen sexy Frauenkörper haben, will uns auch nicht so recht einleuchten. Aber ob einen das stört, ist natürlich ein sehr subjektiver Aspekt, Trials of Mana hätte den Fanservice aber schlicht nicht nötig gehabt. Kaum jemand wird sich wohl über den Soundtrack beschweren, dem sowohl in der Originalfassung als auch in einer überarbeiteten Remake-Version gelauscht werden kann. Beide Varianten haben ihren Charme, im Menü wechseln wir jederzeit problemlos zwischen den Fassungen. Lediglich gegen Ende hin hätten wir uns während einer Quest, die uns durch mehrere Areale führt, etwas mehr Varianz gewünscht, denn hier ertönt durchgehend dieselbe, etwas eintönige Melodie. Gelungen ist die Sprachausgabe, die sowohl in Japanisch als auch in Englisch verfügbar ist. Zwar sind nicht alle Dialoge vertont, aber ein Großteil davon und ausnahmslos jede Zwischensequenz. Wir haben vor allem mit der englischen Tonspur gespielt und bis auf wenige Ausreißer machen alle Sprecher einen guten Job. Schön für all jene, die nicht nur gerne dem Japanischen lauschen, sondern der Sprache sogar mächtig sind: Auch sämtliche Texteinblendungen lassen sich umstellen, ohne dass man dafür auf der Konsole zuerst umständlich die Systemsprache ändern muss.

Neue Kämpfe braucht das Land

In einer Hinsicht unterscheidet sich Trials of Mana markant vom Urspiel, jedoch auf sinnvolle Weise: Das Kampfsystem wurde generalüberholt. Wer Secret of Mana kennt, weiß in etwa, wie das Echtzeitsystem einst funktionierte – wir schlugen mit unserer Waffe zu, hatten abseits dieses Angriffes im direkten Kampf nicht allzu viel Aktionsspielraum. Magie, Fähigkeiten, Items und Co. wurden via Ringmenüs geregelt, während der Bildschirm einfror. Dieser Aspekt gilt weiterhin, nur dass wir dank Shortcuts auf Wunsch nun auch ohne Pausieren des Spielgeschehens Zugriff auf diverse Helferlein haben. Ansonsten ist das alte Kampfsystem aber Geschichte. Wir visieren Feinde an, nutzen einen starken und einen schwachen sowie einen aufgeladenen Angriff, weichen mit einer Rolle aus und erleben generell deutlich actionreichere Keilereien als früher. Zwischen unseren drei Heroen können wir jederzeit frei wechseln. Mit den Schultertasten lösen wir mächtige Spezialangriffe aus, die erst wieder einsatzbereit sind, wenn wir eine entsprechende Leiste durch Standardattacken wieder aufgefüllt haben. Im Kern funktionieren die Gefechte sehr simpel, sie machen aber viel Spaß. Wer Ni No Kuni 2 oder das erste Kingdom Hearts kennt, hat einen ungefähren Eindruck davon, wie sich die Auseinandersetzungen anfühlen. Auch hier gilt wieder: Man kann sich gut vorstellen, dass die Entwickler von 1995 einen sehr ähnlichen Weg


Das Klassen-System ist im Grunde nicht der Rede wert, denn es hat nur geringfügigen Einfluss auf das Gameplay. Immerhin bringt es hübsche neue Klamotten mit sich! (PS4)



Die Kämpfe funktionieren gänzlich anders als im SNES-Original und sind deutlich actionreicher. Diese Anpassung ist aber sinnvoll und die Gefechte machen Spaß. (PS4)



Das Design der Figuren wirkt, als hätte man die Artworks des Originals zum Leben erweckt. Generell ist die Grafik des Abenteuers nicht brillant, aber sehr stimmig. (PS4)

Die Figuren, die wir nicht in unserer Party haben, treten im Spielverlauf als Nebenfiguren in Erscheinung, manchmal lediglich ganz kurz und in sehr kleinen Rollen. (PS4)

gegangen wären, hätten sie damals über die Möglichkeiten von heute verfügt. Auch wenn das Kampfsystem anders ist, fühlt es sich passend an und ist eine logische Weiterentwicklung dessen, was man vom Original beziehungsweise vom ähnlich aufgebauten Secret of Mana kennt.

Leichtes Heldenleben

Etwas anspruchsvoller hätten lediglich die Gemetzel sein können. Wir spielten für unseren Test auf dem normalen Schwierigkeitsgrad und sahen dabei nur ein einziges Mal den Game-over-Bildschirm und zwar bei einem Boss, der im Vergleich zu den Gefechten gegen die anderen Obermotze unverhältnismäßig hart daherkam; wobei „unverhältnismäßig hart" auch nur hieß, dass wir ihn eben erst beim zweiten Versuch zerlegten. Schade ist, dass zahlreiche eigentlich interessante Angriffsgegenstände und Zauber kaum genutzt werden müssen, weil sich fast nie Situationen ergeben, in denen man sie bräuchte. Wer etwas mehr gefordert werden will, der legt also besser auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad los. Apropos Bosse: Derer gibt es richtig, richtig viele und obschon sie uns kaum jemals zum Schwitzen brachten, sind sie schön abwechslungsreich gestaltet. Gerade gegen Ende des Abenteuers treffen wir auf ein paar ganz besonders kreative Exemplare! Fein ist übrigens – und dies ist einer der positiven Aspekte des geringen Anspruchs –, dass Erfahrungspunkte-Grinding im Grunde unnötig ist, um gegen Standardbosse und Endgegner zu bestehen. Wer die Gefechte auf dem Weg mitnimmt und Feinde nicht aus Prinzip links liegen lässt, kommt niemals in Verlegenheit, hier unnötig Zeit investieren zu müssen.

Gesucht: Held mit Erfahrung

Wir bleiben beim Motto „simpel, aber gelungen" und widmen uns dem Upgrade-System. Klassisch erhalten wir durch Kämpfe Erfahrungspunkte und können unsere Figuren anschließend in unterschiedlichen Sparten wie Angriff, Verteidigung, Glück oder Magie verbessern. Auf diesem Wege schalten wir auch neue Spezialangriffe und passive Boni frei, die wir einer begrenzten Anzahl an Slots pro Figur zuweisen. Zusätzlich verbessern wir die Werte unserer Recken durch Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Klamotten und Helme. Wer schon einmal in seinem Leben mit einem Rollenspiel traditioneller Machart in Kontakt gekommen ist, findet sich hier in Sekundenbruchteilen zurecht. Trotzdem erlaubt das System durch die große Menge an unterschiedlichen potenziell erlernbaren Fähigkeiten eine gewisse Individualisierung. Mehr Schein als Sein ist das Klassensystem. An bestimmten Punkten im Spiel können wir unsere Figuren ihre Klassen wechseln lassen, sobald sie bestimmte Voraussetzungen erfüllen, und haben jeweils die Wahl zwischen einer Licht- und einer Schattenvariante. Nicht nur geht diese scheinbar moralische Wahl nicht über den Namen der Klasse hinaus, auch die Unterschiede bezüglich der anschließend erlernbaren Fähigkeiten sind überschaubar, ebenso jene zur Klasse zuvor. Im Grunde handelt es sich bei den Klassenwechseln einfach um besonders große Statuswerte-Upgrades, bei denen wir zusätzlich noch schicke neue Klamotten erhalten. Trotzdem fühlt es sich natürlich gut an, wenn sich unsere Figuren auf diese Weise weiterentwickeln und damit quasi unseren Fortschritt in der Handlung abbilden.

Hallo, hab was vergessen

Nach so viel Lob muss aber auch mal der Dreschflegel rausgeholt werden, denn trotz aller Qualitäten macht Trials of Mana natürlich nicht alles richtig. Ein kritikwürdiger Umstand, der dem Respekt der Macher

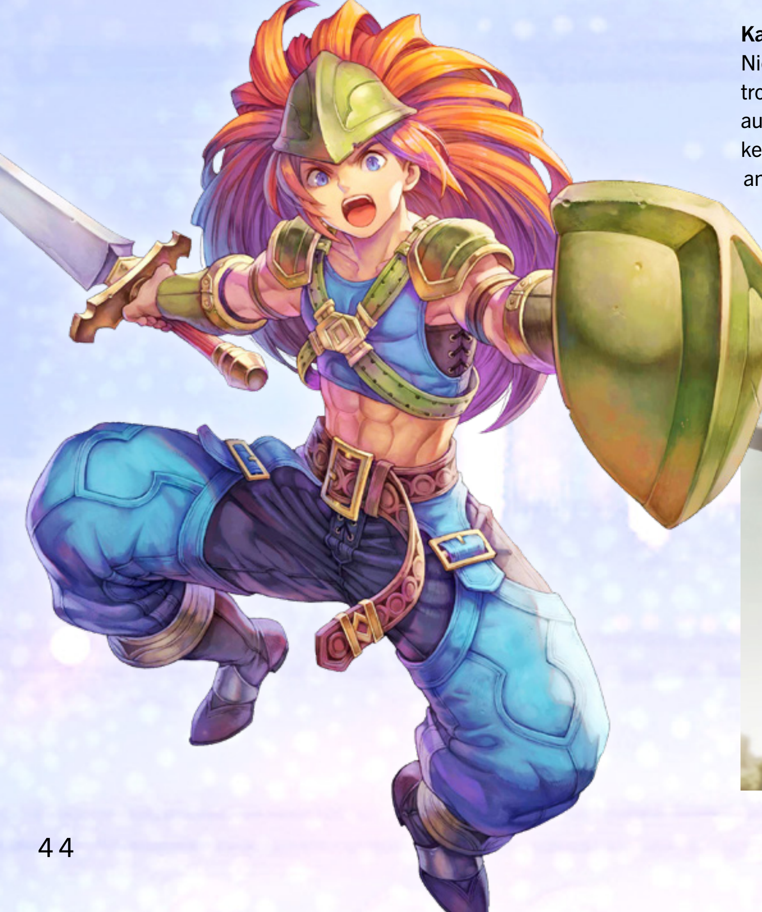


Die Geschichte rund um den Manabaum und den drohenden Untergang der Welt ist nicht kreativ, sie wird aber schön erzählt. (PS4)



Die unterschiedlichen Areale, die wir besuchen, sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Das ständige Backtracking stört trotzdem. (PS4)

vor dem Original geschuldet ist, ist das ausgiebige Backtracking, also das erneute Besuchen von und Laufen durch bekannte Areale. Diese sind zwar wunderbar abwechslungsreich gestaltet, beim dritten, vierten oder fünften Ausflug in ein Gebiet hat man sich aber sattgesehen. Im Grunde ist das Spielprinzip sehr simpel – „gehe von A nach B nach C und besiege dort D“. In der Praxis wird dieses Schema aber zu oft auf „gehe von A nach B, dann wieder zurück nach A, rede dort mit einer Figur, lauf dann nach C, dann noch einmal nach A, frag dann in B nach, ob alles in Ordnung ist und geh dann wieder nach C, um D zu besiegen“ ausgeweitet. Richtige Rätsel gibt es keine, sodass diese Momente wirklich meist reine Laufarbeit bedeuten. Im späteren Spielverlauf erhalten wir unterschiedliche Methoden zum schnelleren Vorankommen und das Backtracking wird zurückgeschraubt. Viele Bereiche sind aber dennoch nur erreichbar, wenn wir vorher andere Gebiete passieren. In Verbindung mit kaum vorhandenen Erläuterungen auf der Map, wo welcher Pfad hinführt, verliert man hier als Komplettist spätestens auf der Suche nach den Sammelgegenständen die Geduld. Ein modernes Schnellreisesystem hätte hier Wunder gewirkt. Und es hätte wohl den zweiten wohl nervigsten Aspekt des Spiels erträglicher gemacht: die viel zu häufigen, viel zu langen Ladezeiten. Die meisten Gebiete und sogar manche Menüs und die Weltkarte verlangen nach gut zehn- bis fünfundzwanzigsekündigen Wartepausen, je nachdem, was geladen werden muss. Hier hätten wir uns mehr Optimierung gewünscht: Neue Inhalte sollten schon im Hintergrund geladen und Wartezeiten dadurch minimiert werden. Wie so oft bei Square-Enix-Spielen der vergangenen Jahre hatte das aber offenbar keine Priorität.



Kaktus-Liebe

Nicht per se ein Kritikpunkt, aber trotzdem erwähnenswert: Nebenaufgaben gibt es im Grunde gar keine. Die anständige Spielzeit ist angesichts dieses Umstandes und der Tatsache, dass wir sie nicht mit Grinding verbringen, umso beeindruckender. Immerhin gibt es was zu sammeln! Neben den über die Welt verteilten Schatzkisten wartet insgesamt 50 Mal der Kaktusfratz an vorgegebenen Orten auf uns, eine kleine Pflanzenkreatur, die uns nach jedem fünften Treffen einen passiven Bonus verleiht. Der Grünling ist Remake-exklusiv und so putzig, dass wir etwaige Stichwunden im Gesicht in Kauf nehmen würden, wenn wir dafür mit ihm knuddeln dürften!

Helden leveln einsam

Der Hersteller gibt, der Hersteller nimmt auch wieder: Während wir uns über die neue Bekanntschaft mit dem Kaktusfratz sehr freuen, ist es eine große Enttäuschung, dass der Koop-Modus des Originals für drei Spieler der Schere zum Opfer gefallen ist. Natürlich wäre es mit dem modernen Kampfsystem schwieriger, dies umzusetzen – wenn einer unserer Mitspieler dereinst in Secret of Mana den Bildschirm einfror, um einen Zauber zu wirken oder ein Item zu nutzen, nervte das schon damals und wäre

Jede Figur verfügt über eine eigene, spielbare Vorgeschichte. Die Haupthandlung wird von den Figuren-Unterschieden allerdings nur geringfügig beeinflusst. (PS4)

Das Aufleveln und Upgraden funktioniert nach dem RPG-Einmaleins, erlaubt aber trotz aller Simplizität etwas Individualisierung. (PS4)

heute wohl mindestens ebenso störend. Die Mana-Spiele sind aber untrennbar mit gemeinsamen Spieleabenden im lokalen Multiplayer verbunden. Trials of Mana ist auch im Alleingang ein tolles Abenteuer, trotzdem hätten wir es gerne mit zwei Freunden an der Seite genossen. Nicht zu viel verraten wollen wir zum neuen, finalen Kapitel, welches dem Remake hinzugefügt wurde und das wir nach Abschluss der Handlung spielen können. Es sei jedoch gesagt, dass dieser Abschnitt leider qualitativ nicht mit dem restlichen Spiel mithalten kann, weder auf erzählerischer noch auf spielerischer Ebene.

Eine Genre-Liebeserklärung

So viele Kritikpunkte und dann trotzdem eine so hohe Wertung? Wie gesagt, perfekt ist Trials of Mana natürlich nicht. Gerade mit Blick auf Spieler, die mit modernen Rollenspielen und deutlich mehr Komfortfunktionen aufgewachsen sind, werden wahrscheinlich nicht alle davon dem Reiz eines bewusst auf alte Tugenden zurückgreifenden Abenteuers erliegen. Hinzu kommen Makel, die davon unabhängig vermeidbar gewesen wären. Trials of Mana macht aber so viel mehr richtig als es falsch macht und weiß zu jedem Zeitpunkt ganz genau, was es sein soll: Eine Liebeserklärung nicht nur an das Original, sondern an eine ganze Generation von Rollenspielen; es ist ein Abenteuer, welches nicht sklavisch an alten Mustern festhält, aber den Wert bestimmter Aspekte erkennt und sie auf höchst kompetente Weise in die Gegenwart holt. Wer ohnehin mit den JRPGs der alten Schule aufgewachsen ist, der wird an Trials of Mana vieles finden, was es zu lieben gibt; allen anderen erlaubt es im modernen Gewand die Möglichkeit, zu erkennen, was diese Spiele so einzigartig machte. ❑



Mit dem Fanservice haben es die Macher etwas übertrieben. Dabei ist Trials of Mana so gut gelungen, dass es all die nackte Haut wirklich nicht benötigt hätte. (PS4)

MEINE MEINUNG

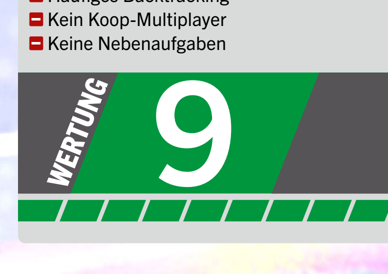
Lukas Schmid

„Trials of Mana strotzt nur so vor Charme."

Trials of Mana bringt das Spielgefühl der 1990er kompetent ins neue Jahrtausend. Als Trials of Mana angekündigt wurde, war ich erst einmal skeptisch. Mit dem missglückten Remake des auch bei uns heißgeliebten Secret of Mana hatte sich Square Enix schließlich keinen Gefallen getan. All die Liebe, die diesem Projekt vorenthalten blieb, floss nun aber offenbar in die Entwicklung von Trials of Mana. Den Machern ist es auf beeindruckende Weise gelungen, aus dem einstigen SNES-Abenteuern ein modernes Spiel zu machen, ohne es jenem Charme und der Qualitäten zu berauben, welche diese JRPG-Hochzeit auszeichneten. Trials of Mana ist zurückgenommener als etwa ein Final Fantasy 7 Remake und spricht mich genau deswegen an. Damit will ich keineswegs sagen, dass es perfekt ist. Es ist eben im Kern ein altes Spiel und einige heute überholte Designentscheidungen könnten bei jüngeren Spielern auf Unverständnis treffen, während sich alte Hasen wie zu Hause fühlen. Zudem ist's spielerisch simpel und der Wegfall des Koop-Modus schmerzt. Wer damit leben kann, der bekommt ein charmantes, liebevolles Abenteuer serviert, welches hoffentlich beeinflusst, wie Square Enix fortan Remakes diesseits von Final Fantasy 7 handhabt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Super Mischung aus Alt und Neu
- ➕ Herzallerliebste Atmosphäre
- ➕ Schöne Geschichte und Figuren
- ➕ Simples, spaßiges Kampfsystem
- ➕ Kaum XP-Grinding notwendig
- ➕ Toll umgesetzter Grafikstil
- ➕ Charmante Musikuntermalung
- ➕ Wiederspielwert durch sechs Helden
- ➕ Zahlreiche spaßige Bosskämpfe
- ➕ Kaktusfratz!
- ➖ Viel zu viele und zu lange Ladezeiten
- ➖ Häufiges Backtracking
- ➖ Kein Koop-Multiplayer
- ➖ Keine Nebenaufgaben



Fallout 76: **Wastelanders**

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda
Hersteller: Bethesda
Termin: 14. April 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Matthias Dammes

Ein Update krempelt das Ödland von West Virginia gewaltig um. Grund genug für einen Kontrollbesuch, um festzustellen, wie sich das Spiel seit seinem Release entwickelt hat.

Nach dem Release im November 2018 blieb Fallout 76 auch im Jahre 2019 immer wieder in den Schlagzeilen. Die anhaltende Aufmerksamkeit war allerdings nicht von der Sorte, die sich die Macher von Bethesda vermutlich erhofft hatten. Statt Erfolgsmeldungen und Berichten von begeisterten Spielern schienen die Entwickler mit dem Online-Ableger der beliebten Rollenspiel-Reihe mit nahezu herausragender Präzision von einem Fettnäpfchen ins nächste zu stolpern. Immer neue (und auch alte) Bugs, die mit Updates ihren Weg ins Spiel gefunden haben, die Entscheidung, dass Cheater einen Aufsatz über ihr Fehlverhalten schreiben sollen, der Einbruch in den Entwicklerraum mit allen im Spiel vorhandenen Items sowie das gebrochene Versprechen bezüglich des Verzichts, im Atom-Shop Gameplay-relevante Gegenstände zu verkaufen, sind nur eine kleine Auswahl der Aufregerthemen. Hinzu kommen immer wieder große Probleme mit Hackern, ein gescheiterter PvP-Modus und die höchst umstrittene Einführung des Abo-Service Fallout 1st. Zu sagen, dass Fallout 76 bei der Spielerschaft einen schlechten Stand hat, wäre also eher eine Untertreibung. Mit dem nun veröffentlichten Wastelanders-Update soll aber alles besser werden. Immerhin krempeln die Entwickler damit West Virginia gehörig um, sodass ein Download nötig ist, der fast der gesamten Client-Größe entspricht.

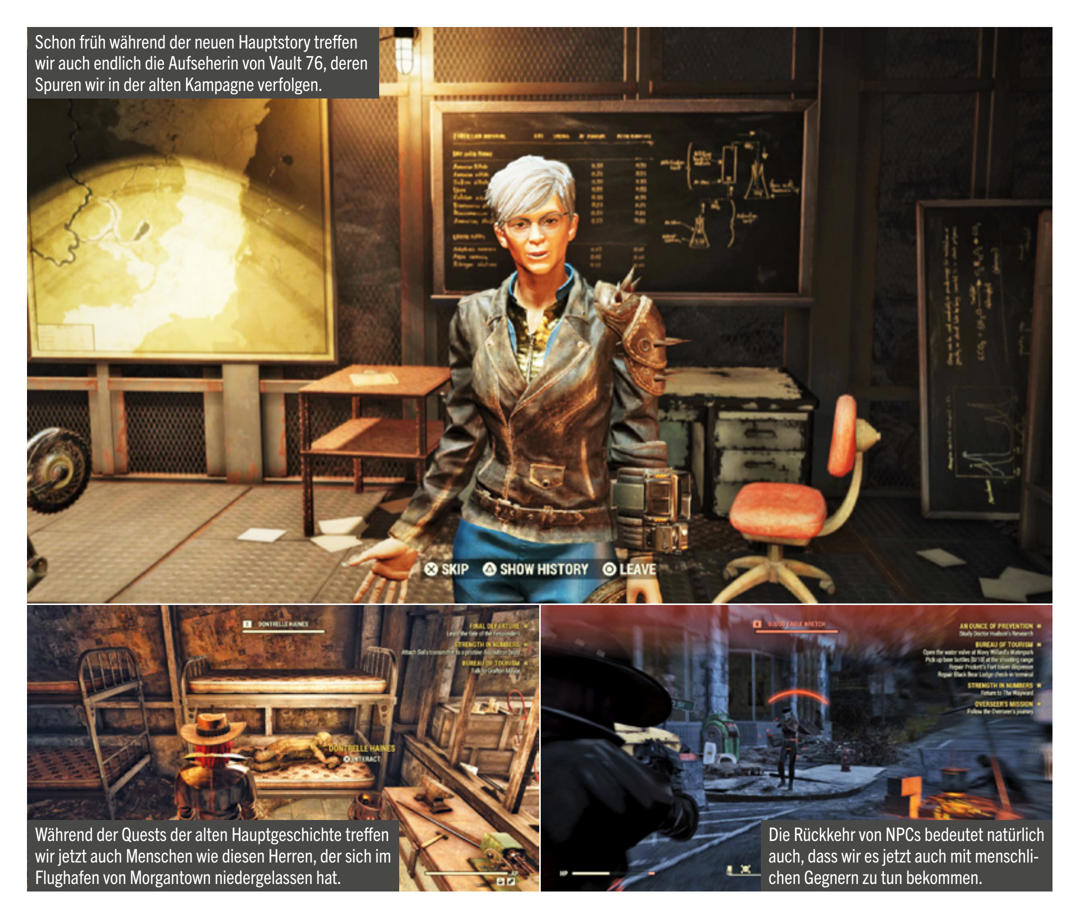
Zwei Handlungsstränge

Das große Heilmittel für Fallout 76 soll die Rückkehr der NPCs sein. Im ursprünglichen Konzept des Spiels hatten abgesehen von ein paar Robotern und Super Mutanten vom Computer gesteuerte Charaktere nämlich keinen Platz. Die Spieler sollten die Welt von Appalachia bevölkern. Es wurde jedoch schnell klar, dass dies viel von der Atmosphäre nimmt, für die Fallout-Spiele bekannt sind. Immerhin leben diese auch von den vielen interessanten Charakteren, auf die man als frisch aus dem Untergrund emporgestiegener Vault-Bewohner bei seinen Reisen durch das Ödland trifft. Dass dieser Aspekt nicht ersetzt werden kann, nur weil auf der Karte neben einem selbst



Die Spielwelt von Appalachia ist dank NPCs nun deutlich belebter. Hier treffen wir auf einen Händler, der in der Wildnis sein Lager aufgeschlagen hat.

Schon auf dem Vorplatz von Vault 76 begegnen uns die ersten NPCs, die von einem Schatz und einer nahe gelegenen Taverne berichten.



Schon früh während der neuen Hauptstory treffen wir auch endlich die Aufseherin von Vault 76, deren Spuren wir in der alten Kampagne verfolgen.

Während der Quests der alten Hauptgeschichte treffen wir jetzt auch Menschen wie diesen Herren, der sich im Flughafen von Morgantown niedergelassen hat.

Die Rückkehr von NPCs bedeutet natürlich auch, dass wir es jetzt auch mit menschlichen Gegnern zu tun bekommen.

noch andere Spieler herumrennen, mussten dann auch die Entwickler von Bethesda einsehen.

Wir schreiben also das Jahr 2103, ein Jahr nachdem sich Vault 76 geöffnet hat und seine Bewohner mit dem Wiederaufbau West Virginias begonnen haben. Angetrieben von Legenden über dicke Schätze oder schlicht der Suche nach besseren Überlebenschancen hat ein regelrechter Ansturm von Menschen auf die Hügel von Appalachia begonnen. Den ersten neuen Bewohnern begegnet man bereits direkt vor der schweren Tür von Vault 76. Hier treffen wir auf zwei Schatzsucher, die von uns wissen wollen, ob in unserem Vault ein legendärer Schatz versteckt sei. Im Laufe des Gesprächs verweisen uns die beiden auf eine neue Taverne, die gleich in der Nähe aufgemacht hat. Dort können wir sowohl den Gerüchten um den Schatz nachgehen als auch Informationen über den Verbleib unserer Aufseherin erfragen.

So beginnen parallel zwei völlig unterschiedliche Handlungsstränge. Denn zum einen existiert nach wie vor die alte Hauptstory von Fallout 76, die an einigen Stellen an die neuen Umstände und Systeme wie das Dialogsystem angepasst wurde, und zum anderen bringt Wastelanders seine eigene, völlig neue Hauptgeschichte mit. Wer das Spiel bereits gespielt hat, kann sich also auch auf ein völlig neues Abenteuer freuen. Es kann sich aber auch lohnen, einen neuen Charakter zu beginnen, der als Nachzügler aus Vault 76 kommt. So habt ihr zum Beispiel die Möglichkeit, während der bekannten Hauptquest mit NPCs wie Rose und dem Bürgermeister von Grafton endlich richtige Dialoge zu führen.

Charismatische Gespräche

Mit Wastelanders kehrt nämlich ein wichtiger Aspekt eines Rollenspiels zurück, der von vielen zuvor schmerzlich vermisst wurde. In Gesprächen mit NPCs formt man seinen Charakter, indem man entsprechende Antwortmöglichkeiten auswählt und auf diese Weise mit der Welt interagiert. Für das neue Dialogsystem haben sich die Entwickler an Fallout 3 orientiert. Während der eigene Charakter stumm bleibt, wählen wir in Gesprächen aus einer ganzen Reihe von vollständig ausformulierten Antwortmöglichkeiten aus einer Liste aus. Der ungeliebte „Stichwort-Kreis“ von Fallout 4 kehrt glücklicherweise nicht zurück.

Wie es sich gehört, spielen in den Dialogen auch die „S.P.E.C.I.A.L.“-Attribute eine große Rolle. Je nachdem, was bestimmte Gesprächsoptionen versuchen zu erreichen, benötigen wir einen Charakterwert in ausreichender Höhe, um diese Option wählen zu können. Wollen wir zum Beispiel jemanden auf nette Art und Weise zu etwas überreden, kommt häufig Charisma als Skill-Check zum Einsatz. Wer lieber auf die harte Tour vorgeht und Leute einschüchtert, sollte sich vielleicht auf den Ausbau seiner Stärke konzentrieren. Aber auch jedes andere der insgesamt sieben Attribute kann für bestimmte Situationen zum Einsatz kommen.

Dieser „neue“ Einsatz der Charakterwerte hat zur Folge, dass sich Spieler möglicherweise noch einmal Gedanken über die Skillung ihrer Avatare machen müssen. Waren die Builds bisher vor allem auf die optimale Ausnutzung der Skillkarten in Bezug auf den eigenen Kampfstil ausgelegt, muss jetzt auch der Spielstil im Umgang mit NPCs bedacht werden. So war zum Beispiel Charisma bisher vor allem für das Teamplay von Bedeutung und wurde daher von Einzelspielern eher weniger genutzt. Wer nun aber als Solo-Akteur einen freundlichen Charakter spielen will, sollte vielleicht doch ein paar zusätzliche Punkte in Charisma investieren.

Vielfältige Vorgehensweisen

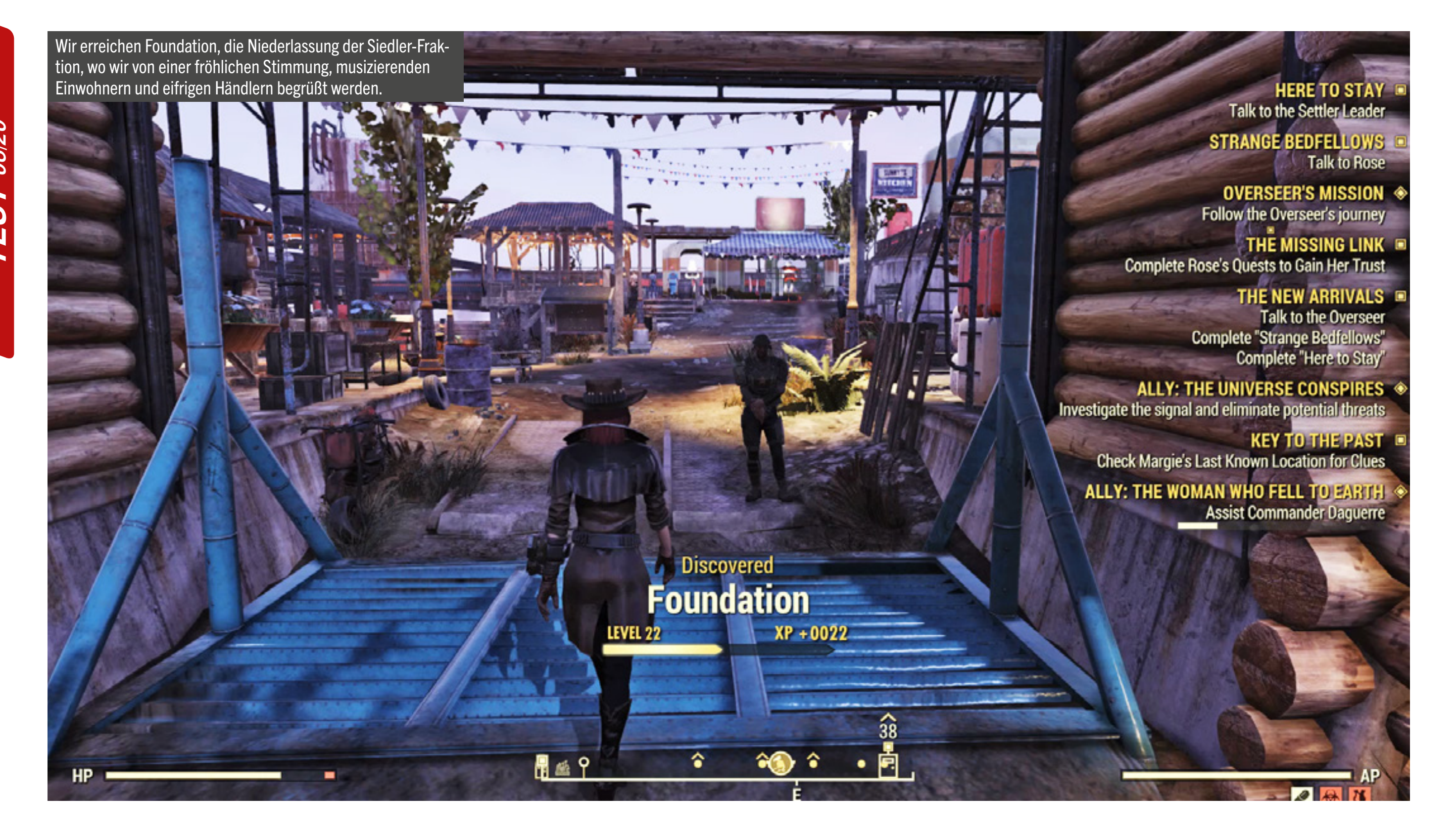
Das eigene Auftreten kann im Verlauf der neuen Handlung immer wieder zum eigenen Vorteil genutzt werden. So lassen sich in den Dialogen mit geschicktem Einsatz der



Selbst bei den wenigen NPCs der alten Haupthandlung, wie dem Raider-Roboter Rose, kommt das neue Dialogsystem inklusive Attributscheck zum Einsatz.



Wir haben nicht genügend Charisma oder Glück, um der Konfrontation mit diesem netten Zeitgenossen schon früh den Wind aus den Segeln zu nehmen.



Wir erreichen Foundation, die Niederlassung der Siedler-Fraktion, wo wir von einer fröhlichen Stimmung, musizierenden Einwohnern und eifrigen Händlern begrüßt werden.

eigenen Charakterwerte unter Umständen wertvolle Informationen oder Hilfestellungen ergattern, die die nächsten Aufgaben erleichtern. Beispielsweise müssen wir recht früh im Spiel für die bereits angesprochene Taverne das Lager einer Raider-Gruppierung aufsuchen und dafür sorgen, dass diese kein Problem mehr für die Bar darstellen. Dieses Ziel lässt sich auf vielfältige Weise erreichen.

Auf dem Weg zum Banditenlager machen wir einen Abstecher zum Hause einer Familie, die angeblich schon mit den Raidern zu tun hatte. Hier will man uns aber nicht helfen, weil unser Gesprächspartner misstrauisch gegenüber Fremden ist und wir für eine erfolgreiche Überredung im Dialog nicht den richtigen Charismawert haben. Beim Verlassen des Geländes schnappen wir jedoch einen Hinweis auf ein einen versteckten Safe auf. Diesen knacken wir kurzerhand unentdeckt und finden darin eine Information, die uns helfen wird, das Lager der Banditen friedlich zu betreten. Damit ersparen wir uns ein gewaltsames Eindringen und können mit dem Raider-Anführer in Verhandlungen treten.

Mit solch vielfältigen Herangehensweisen unter Einbeziehung von Dialogen lassen sich viele der Quests im Verlauf der Handlung von Wastelanders angehen. Da kommt in Fallout 76 erstmals wieder richtiges Rollenspiel- und Fallout-Feeling auf. Dazu tragen auch die zwei großen Fraktionen der Siedler und Raider bei, mit denen wir im weiteren Verlauf der Handlung Kontakt aufnehmen. Beide Gruppierungen haben sich jeweils ihre eigene größere Siedlung in Appalachia aufgebaut. Hier finden wir Questgeber, tägliche Aufgaben und Händler mit interessantem Angebot. Wie in Fallout üblich, können wir für lange Zeit die Geschichte beider Lager verfolgen, müssen uns gegen Ende aber für eine Seite entscheiden. Mit der Zeit lässt sich sogar bei den Fraktionen ein Ruf aufbauen, der Zugang zu speziellen Belohnungen gewährt.

Mitcamper gesucht

Das alles fühlt sich auf jeden Fall endlich wieder deutlich mehr wie Fallout an, als es vor dem Update der Fall war. Allein schon die Tatsache, dass wir beim Streifen durch die Wildnis zufällig auf friedliche Siedler beim Holzhacken, Plünderer beim Durchsuchen eines Schuttberges oder schlicht und einfach nur auf menschliche Feinde treffen, lässt die Welt endlich wieder wie das Ödland wirken, das wir kennen und schätzen. Bei den zufälligen Begegnungen hätte es jedoch ruhig etwas mehr Abwechslung geben können, indem auch mal ein paar einzigartige Charaktere und nicht immer nur generische NPCs dabei sind.

Dafür gibt es immerhin zwei spezielle NPCs, die in eurem persönlichen Abenteuer eine ganz besondere Rolle einnehmen können. Der Möchtegern-Barbesitzer Beckett und die Astronautin Sofia, die auf einer Langzeitmission im All nichts vom Atomkrieg auf der Erde mitbekommen hat, wenden sich in misslichen Lagen an unseren Vault-Helden. Im Verlauf eigener Questreihen lernen wir die Charaktere kennen und können sie sogar in unser Camp einladen. Dort helfen sie fortan, das Lager zu verteidigen, und bieten Tagesquests an. Wer den Gefährten seiner Wahl



Der eine oder andere sollte möglicherweise die Verteilung seiner S.P.E.C.I.A.L.-Attribute überdenken, um im neuen Dialogsystem die bevorzugte Rolle spielen zu können.



Die hakelige und häufig nicht richtig reagierende Steuerung hat uns so einige virtuelle Leben gekostet.


Einem Notruf folgend entdecken wir die abgestürzte Astronautin Sofia, der wir anbieten können, sich in unserem Camp niederzulassen.

besonders gut kennen lernt, kann mit diesem sogar eine romantische Beziehung eingehen.

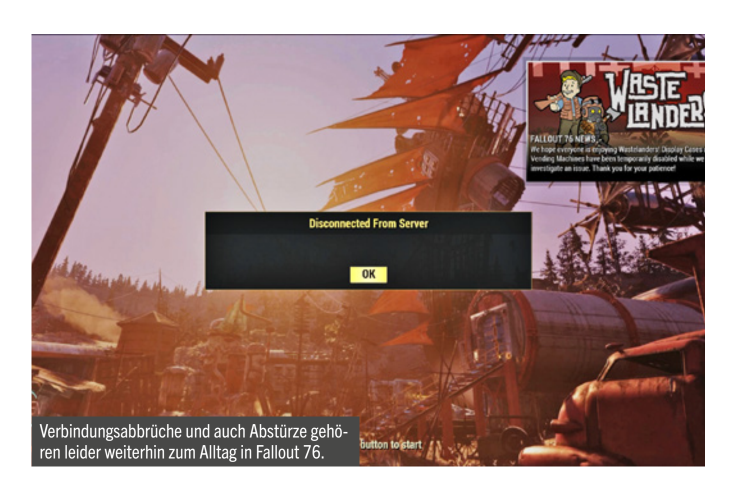
Zusätzlich bringt das Update einige wirklich sinnvolle Detailverbesserungen bei der Handhabung des Spiels. So lassen sich Gegenstände wie Nahrungsmittel und Rezepte durch Gedrückthalten der Interaktionstaste direkt aus der Welt heraus benutzen, was den Umweg über den PipBoy erspart. Allerdings funktioniert das nur bei Items, die offen in der Welt herumliegen, nicht bei solchen, die wir aus Behältern looten. Erfreulich auch die verbesserte Questverfolgung, die jetzt auf der großen Weltkarte alle offenen Aufgaben anzeigt und in ihrer Symbolisierung zwischen aktiven und inaktiven Quests unterscheidet.

Alte Probleme

Alles sinnvolle Ergänzungen und für sich genommen nur auf die neuen Inhalte geschaut, ist Wastelanders ein wirklich gelungenes Update. Aber, es ist halt immer noch ein Update für Fallout 76. Abgesehen von einigen inhaltlichen Kritikpunkten, wie den fehlenden NPCs, hat sich am mangelhaften Grundgerüst des Spiels nur wenig geändert. Die hoffnungslos veraltete Engine gibt mit matschigen Texturen und zweifelhafter Performance nach wie vor keine gute Figur ab. Da helfen auch die leichten Änderungen am Rendering der Beleuchtung nicht wirklich, vor allem, wenn diese zu bestimmten Tageszeiten immer dafür sorgen, dass unser Charakter glänzt, als hätte er gerade in einer Wanne voll Massageöl gebadet. Auch Abstürze gehören leider noch immer zu den regelmäßig auftretenden Problemen. Wie es besser geht, hat Bethesda ja selbst mit The Elder Scrolls Online gezeigt, das zwar schon ein paar Jahre mehr auf dem Buckel hat, aber dank neuerer Engine auch heute noch ein besseres Bild abgibt als Fallout 76.

Auch die Probleme des hakeligen und oft sehr unpräzisen Kampfsystems verschwinden mit dem Inhaltsupdate nicht plötzlich. Wir können gar nicht mehr zählen, wie oft unser Charakter das Zeitliche gesegnet hat, weil selbst wiederholtes Drücken der Schnelltaste für Stimpacks vom Spiel keinerlei Reaktion hervorgerufen hat. Oder wie oft klar erkennbare Kopftreffer ohne Wirkung blieben. Der gesamten Handhabung des Spiels merkt man an, dass dessen Grundkonzept eng mit der Engine verbunden ist und so schon mindestens seit Oblivion zum Einsatz kommt. Für ein modernes Rollenspiel ist das absolut nicht mehr zeitgemäß.

Die veraltete Technik ist auch einer der Hauptgründe für die Anfälligkeit des Spiels für Hacker. Erst um den Jahreswechsel gab es große Probleme mit einem Inventar-Exploit. Glitches, wie wild durch die Luft fliegende Leichen und durch Wände ballernde Feinde, werden da schon fast zur Gewohnheit. Weiterhin ist auch Bethesdas Monetarisierungs-Strategie zu kritisieren. Mit Fallout 1st bieten die Entwickler einen überteuerten Abo-Service an, hinter dem das vielfach geforderte Feature von Privat-Servern sowie die für so ein rohstofflastiges Spiel essenziell wichtige unbegrenzte Lagertruhe für Ressourcen versteckt werden. Dass der Atom-Shop nicht mehr nur rein kosmetische Gegenstände anbietet, ist ja auch schon seit längerer Zeit zu Recht in der Kritik der Community. Inhaltlich hat Fallout 76 inzwischen einiges Interessantes zu bieten, aber für eine Rehabilitation des Titels müsste sich auch in anderen Bereichen des Spiels noch einiges tun. ❑



Verbindungsabbrüche und auch Abstürze gehören leider weiterhin zum Alltag in Fallout 76.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes

„Inhaltlich top, spielerisch und technisch weiterhin Flop."

Wastelanders hat in mir ein sehr zwiespältiges Empfinden ausgelöst. Auf der einen Seite finde ich die inhaltlichen Erweiterungen richtig gut. Endlich NPCs zu treffen, Dialoge zu führen und Quests von „Menschen" mit Zielen und Bedürfnissen zu erledigen, macht unheimlichen Spaß. Da kommt wieder Fallout-Stimmung auf. Aber auf der anderen Seite ist Wastelanders leider ein Update für Fallout 76. Der technische Zustand des Spiels ist weiterhin indiskutabel. Nun wird im laufenden Betrieb sicher nicht mehr die Engine gewechselt, aber um bei mir nicht nur beim Erleben der interessanten Geschichten, sondern endlich auch beim eigentlichen Spielen des Spiels wieder Freude aufkommen zu lassen, sollten sich die Entwickler jetzt noch um die Verbesserung der Technik statt um neue Inhalte kümmern. Auch wenn der veraltete Unterbau seine Grenzen hat, muss es doch möglich sein, die Handhabung des Spiels weniger schwerfällig, unpräzise und hakelig umzusetzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche Spielwelt
- ➕ Große Vielfalt an Waffen/Rüstungen
- ➕ Koop mit Freunden
- ➕ Flexibles Skillsystem
- ➕ Umfangreiches Crafting/Basenbau
- ➕ Sehr gute Vertonung
- ➕ Großer Umfang
- ➕ Neue Haupthandlung (Wastelanders)
- ➕ Zwei Fraktionen mit Rufsystem (WL)
- ➕ Dialoge mit Attribut-Checks (WL)
- ➕ Gefährten mit eigener Story (WL)
- ➕ Belebtere Spielwelt (Wastelanders)
- ➖ Hässliche Texturen
- ➖ Kampfsystem hakelig und unpräzise
- ➖ Aufgesetzte Survival-Mechanik
- ➖ Technisch veraltet
- ➖ Bugs und Glitches
- ➖ Abstürze, Serverinstabilität
- ➖ Schlechte Performance



PC Games EDITORS' CHOICE SPECIAL INTEREST

PC Games HIT-AWARD 9/10

PC Games STIL

Streets of Rage 4

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: DotEmu und mehr
Hersteller: DotEmu
Termin: 30. April 2020
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Christian Dörre

Die Kult-Reihe vom Sega Mega Drive feiert nach 26 Jahren mit einem neuen Teil ihr Comeback. Wir haben uns durchgeschlagen, jede Menge Gangster verhauen und sind begeistert.

Egal, ob man die Spiele nun Sidescroll-Beat-'em-Ups, Brawler oder Rums-Bums-Wusel-Dusel nennt – Games, in denen man von links nach rechts läuft, um Fieslinge zu verhauen, sind heutzutage fast ausgestorben. Dabei war das Genre Ende der 80er bis Mitte der 90er unglaublich beliebt. Klassiker wie Capcoms Final-Fight-Reihe, Turtles in Time von Konami oder Segas Streets-of-Rage-Trilogie sind Gamern auch heute noch ein Begriff. Umso schöner ist es, dass zumindest letztgenannte Reihe, die auf dem Mega Drive Kultstatus erreichte, nun ihr Comeback feiert. Und das ganze 26 Jahre nachdem die Protagonisten Axel, Blaze, Skate und Dr. Gilbert Zan in Part 3 zuletzt das Verbrechersyndikat des fiesen Mr. X in Wood Oak City lahmlegten. Streets of Rage 4 steht also nun vor der Aufgabe, den Fans von damals das zu geben, was sie erwarten, die Reihe aber sowohl spielerisch als auch technisch in die heutige Zeit zu bringen. Kann das nach all den Jahren gelingen? Und dann auch noch, wenn das Spiel nicht von Sega selbst, sondern von den Indie-Studios DotEmu, LizardCube und Guard Crush Games entwickelt wurde? Die Antwort ist ein klares Ja. DotEmu und Partner zeigen mit SoR 4, dass das Brawler-Genre auch heute noch funktionieren kann und mit genügend Kreativität bei den Machern sogar absolut zeitlos ist.

Guter Trash

Damit die Protagonisten in Streets of Rage 4 keine Greise sind, welche die Gegner mit Gehhilfen und Sauerstoffflaschen verhauen, entschieden sich die Entwickler dafür, die Story nur zehn Jahre nach Part 3 spielen zu lassen. Lange Zeit war es friedlich, doch nun erhebt sich ein neues, noch mächtigeres Syndikat, Gangster ziehen prügelnd durch die Straßen und korrupte Cops schlagen um sich. Dahinter steckt nicht etwa wieder der böse Mr. X, sondern seine Kinder, die Y-Zwillinge. Mr. und Miss Y wollen das Werk ihres Vaters vollenden. Das können die Helden aus Wood Oak City natürlich nicht einfach so mitansehen und stellen sich zum Kampf. Ja, die Story ist unfassbar trashig, aber auch so doof, dass sie irgendwie liebenswert ist. Zudem orientieren sich die Entwickler hier eben auch klar an den B-Movie-Geschichtchen der Vorgänger, die schon damals nicht ganz so bierernst gemeint waren. Dafür wird die Story in Teil 4 aber klar besser erzählt als in den vergangenen Teilen. Cool aussehende, handgezeichnete Bilder erklären einem, wie die Helden zur nächsten Stage gelangen und wa-



Die Animationen sind wirklich wunderschön. Vor allem die Spezialattacken der Helden haben noch nie so gut ausgesehen.



Die charmant-trashige Story über den Kampf gegen die Y-Zwillinge wird in hübschen Standbildern erzählt.



Wie schon die Vorgänger macht auch Streets of Rage 4 im Koop-Modus am meisten Spaß. Lokal dürfen vier Spieler zusammen kloppen.



Es gibt nun nicht nur mehr Waffen als in den Vorgängern, man kann diese nun sogar gezielt werfen.

rum sie überhaupt dort sind. Mehr braucht man auch nicht, schließlich will man einfach nur schnell zurück auf die virtuellen Straßen, um noch mehr kriminelles Gesindel zu verhauen.

Alte Bekannte, neue Gesichter

Wie schon in der Mega-Drive-Trilogie dürft ihr wieder zwischen verschiedenen Kämpfern wählen. Zur Auswahl stehen diesmal fünf Heroen. Neben den Serien-Urgesteinen Axel Stone und Blaze Fielding stehen euch auch die Neulinge Cherry Hunter sowie Floyd Iraia zur Verfügung. Nach einigen Stages schaltet ihr zudem Adam Hunter frei, der sich in Teil 1 bereits gegen Mr. X stellte und dafür im zweiten Part von diesem entführt wurde. Alle Charaktere haben verschiedene Stärken und Schwächen, die sich teils deutlich auf die Spielweise auswirken. Muskelberg Floyd ist beispielsweise super stark und kann sogar zwei Gegner auf einmal packen und sie dann gegeneinanderschlagen. Allerdings ist er auch viel langsamer als seine Kollegen und kann somit schlechter ausweichen. Cherry Hunter hingegen ist super schnell und kann mehr Angriffe miteinander verketten als der Rest der Truppe, dafür steckt aber auch nicht sonderlich viel Power hinter ihren Schlägen und Tritten. Axel, Blaze und Adam sind da etwas ausgeglichener mit kleineren jeweiligen Unterschieden bei Kraft, Schnelligkeit und Kombos. Moment mal, Kombos? Ja, richtig gehört, das Kampfsystem wurde ein wenig überarbeitet, damit es nicht mehr ganz so simpel daherkommt wie noch in den Neunzigern. In den alten Teilen drückte man einfach nur auf die Angriffstaste, bis die jeweilige Schlagsalve des Kämpfers abgefeuert war. Der Gegner fiel dann hin und die Kombo war somit beendet. Bei den meisten Widersachern reichten die Schläge jedoch nicht, um sie zu besiegen, sodass sie eben wieder aufstanden. Nun kann man jedoch diese Standard-Schlag-Kombo der Kämpfer mit weiteren Angriffen verknüpfen, indem man beispielsweise noch Sprungkicks folgen lässt oder die wegfliegenden Gegner noch kurzzeitig in der Luft mit Schlägen malträtiert. Doch keine Sorge, das in klassischen Beat ’em Ups verhasste Juggeln klappt nur, wenn man Attacken gut verkettet und dann auch nur für ein paar Schläge. Es ist also nicht übermächtig. Besonders spaßig ist auch der Einsatz von verschiedenen Waffen. Es gibt nun auch viel mehr Items, mit denen man die Gegner verprügeln kann. Neben Klassikern wie Baseballschlägern, Metallrohren oder Messern dürft ihr auch beispielsweise Straßenschilder, Säurefläschchen oder Bumerangs aufsammeln und einsetzen. Toll ist es auch, dass man nun gezielter als in den alten Teilen die Waffen werfen kann, da die Aktion nun auf einer eigenen Taste liegt. Das Spaßigste daran ist aber, dass die Waffen zurückprallen und man sie aus der Luft wieder auffangen kann, um sie direkt wieder einem Gegner ins Gesicht zu schleudern. Auch so kann man Attacken verketten und obendrein ist es extrem lustig, einem Gangster einen Wischmopp an den Kopf zu werfen. Zudem kann man nun auch Gegner von Hindernissen zurückprallen lassen oder sie mit den Koop-Partnern hin und her kicken. Als wäre das nicht genug, hat natürlich jeder der Charaktere individuelle Spezialattacken. Drückt man nur auf die Special-Taste, nutzt man eine wuchtige Defensiv-Attacke, die einem im Gegnergewühl Platz verschafft. Drückt man dabei noch nach rechts, führt man hingegen einen gezielten offensiven Angriff aus, der sich besonders bei Bosskämpfen anbietet. Diese Aktionen verbrauchen jedoch Lebensenergie. Man sollte diese also mit Bedacht einsetzen. Mit in den Levels gesammelten Sternen darf man jedoch weitere Spezial-Attacken einsetzen, die noch mehr Schaden verursachen. Die Aktionen sind natürlich je nach Charakter vollkommen unterschiedlich. Während ein Axel wie schon damals feurige Punches und Kicks austeilt, nutzt eine Cherry Hunter ihre mitgeführte E-Gitarre, um die Schurken zu verhauen. Das sieht cool aus und macht richtig Laune. Überhaupt ist das Kampfsystem so motivierend, so eingängig und so spaßig, dass man sich den Handlangern der Y-Zwillinge immer wieder gerne entgegenstellt.

Auf den Punkt gebracht

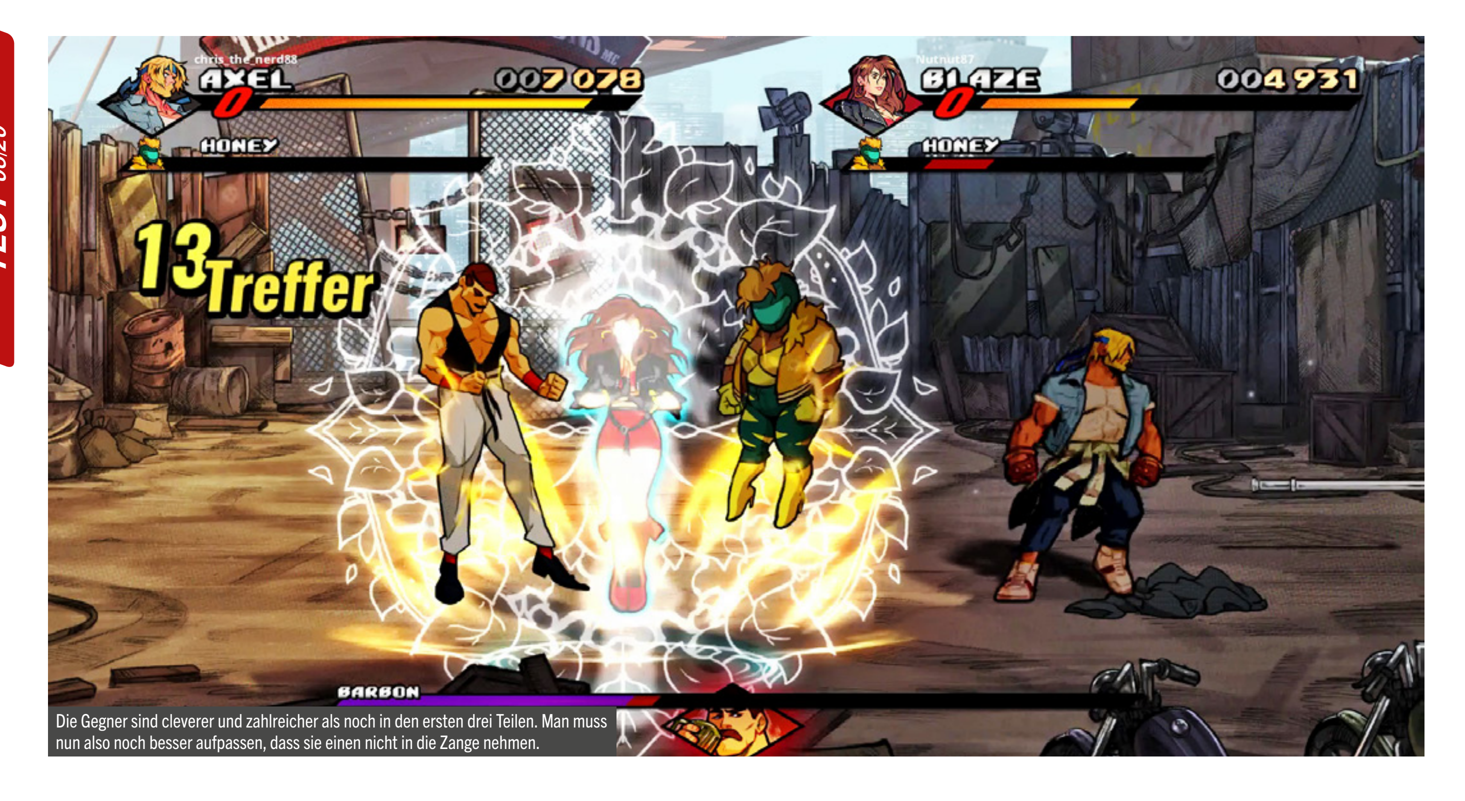
Das Kampfsystem sieht aber nicht nur gut aus und macht Laune. Wer gut kämpft, bekommt auch Punkte dafür. Eure Punkte steigen sowohl durch Kombos als auch durch einsammelbare Gegenstände wie Geldbündel oder auch Heil-Items wie Äpfel oder Hühnchen. Ab einer gewissen Punktzahl bekommt man dann ein Extraleben. Das ist ganz klassisch, aber in Streets of Rage 4 tatsächlich noch mehr wert als in den Vorgängern. Je nach Schwierigkeitsgrad (insgesamt fünf an der Zahl) startet ihr nämlich die Stage mit einer bestimmten Anzahl Leben. Auf Normal



Im Verlaufe der Kampagne trefft ihr auch auf viele neue Gegnerarten wie genervte Millennials oder Sondereinheiten mit Energieschild.



Sammelt ihr Sterne, erhaltet ihr dafür mächtige Spezialattacken, die auch schon mal fast den gesamten Bildschirm ausfüllen.

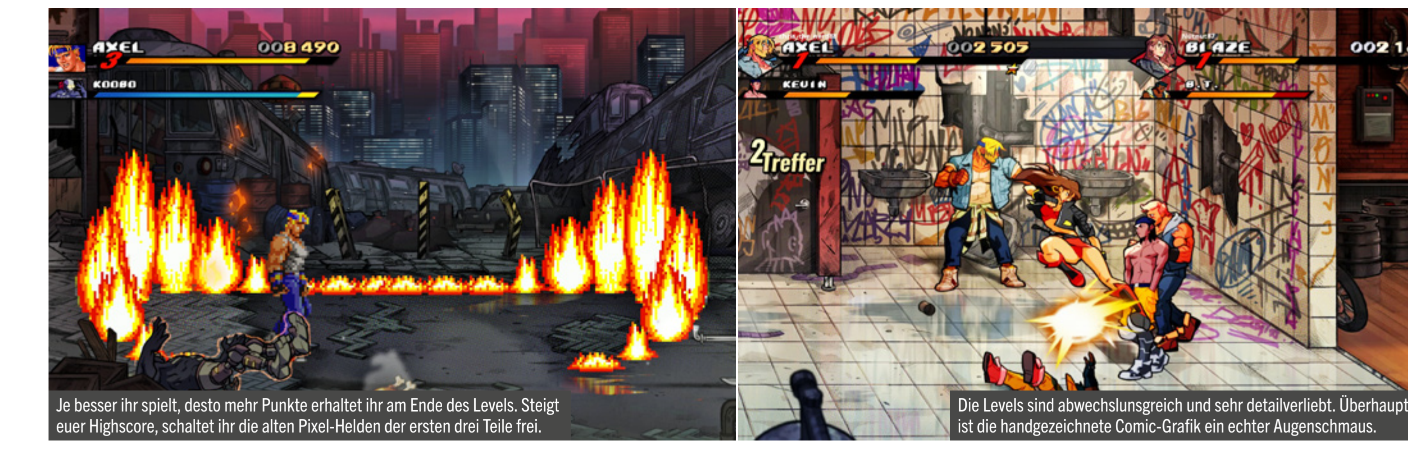


Die Gegner sind cleverer und zahlreicher als noch in den ersten drei Teilen. Man muss nun also noch besser aufpassen, dass sie einen nicht in die Zange nehmen.

sind dies drei Stück, was gerade für Solo-Spieler schon mal knapp sein kann. Im Gegensatz zu den Mega-Drive-Originalen könnt ihr keine erhaltenen Bonus-Leben mit in die nächste Stage nehmen. Die Anzahl der Lebensbalken hat nach Abschluss der Stage nur Auswirkungen auf euren Highscore. Im normalen Story-Modus dürft ihr die Levels bei einem Game Over aber natürlich noch mal starten, allerdings von Beginn an und nicht wie damals an der gleichen Stelle, an der man scheiterte. Dafür darf man sich aber auch zusätzliche Leben und Spezialattacken geben, bekommt dafür aber am Ende weniger Punkte. Im Arcade-Modus hat man hingegen keine Credits, darf aber Bonusleben mitnehmen. Das neue Leben- und Credit-System ist erst mal gewöhnungsbedürftig, trägt aber zum insgesamt guten Balancing des Spiels bei. So hat man zwar nun viel mehr Möglichkeiten, Verbrechervisagen zu zertrümmern, doch die Fieslinge haben auch mehr drauf als die Gegner in den alten Teilen. Die altbekannten Punks sind nun ein wenig schneller und stürmen öfter auf euch zu, um euch wegzuwerfen. Die Donovan-Glatzköpfe hingegen sind oft bewaffnet und kontern Sprungattacken, während die Feuer speienden Big-Ben-Fettsäcke nun agiler sind, sodass man ihnen nicht mehr ganz so einfach ausweichen kann. Hinzu kommen noch einige neue Gegnerarten. So bekommt ihr es beispielsweise mit Luftsprünge machenden Millennials, dicken Judoka, Cops mit Elektroschocker oder Sondereinheiten mit Energieschilden und Knüppeln zu tun. Genau wie die Vorgänger ist auch Streets of Rage 4 kein sonderlich komplexes Spiel, aber bei jeder Gegnerart gibt es einen bestimmten Kniff, wie man sie besiegen kann. Dadurch spielt sich der Titel schön abwechslungsreich. Da die Fieslinge nicht nur mehr auf dem Kasten haben als früher, sondern auch noch zahlreicher sind als in den Originalen, gleicht sich das gut aus mit den erweiterten Fähigkeiten der Helden. So gut das Balancing aber auch ist, man muss klar sagen, dass der Titel auf den Koop-Modus ausgelegt ist. Solospieler werden ab dem dritten Schwierigkeitsgrad in der zweiten Spielhälfte fast schon überrannt. Hier unterscheidet sich Teil 4 also nicht von den Vorgängern, die auch schon mit einem weiteren Mitspieler am meisten Spaß machten. In SoR 4 darf man sich im lokalen Couch-Koop nun sogar zu viert durch die insgesamt zwölf Stages prügeln, bis man nach etwa eineinhalb bis zwei Stunden den letzten Boss besiegt hat. Im Online-Koop darf man allerdings nur zu zweit gegen die Gangster der Y-Twins antreten.

Fan-Service par excellence

Als Streets of Rage 4 vor etwa drei Jahren angekündigt wurde, störten sich einige Fans am neuen Grafikstil. Statt wie die Vorgänger (damals natürlich technisch bedingt) auf 16-Bit-Sprites zu setzen, entschied sich DotEmu – wie schon bei Wonder Boy: The Dragon's Trap – für eine handgezeichnete Comic-Optik. Nach wenigen Minuten mit Streets of Rage 4 wird aber auch der größte Nörgler zugeben müssen, dass die neue Grafik zum Spiel passt wie Axels Faust auf Barbons Auge. Sowohl die Protagonisten als auch die Gegner sehen absolut super aus. Die Hintergründe sind wunderschön detailliert und die Animationen sind unglaublich geschmeidig. Fans, die die Augen offen halten, erkennen immer wieder kreativ versteckte Anspielungen auf die Vorgänger und überhaupt sprühen die Stages nur so vor Liebe zum Detail. Alles



Je besser ihr spielt, desto mehr Punkte erhaltet ihr am Ende des Levels. Steigt euer Highscore, schaltet ihr die alten Pixel-Helden der ersten drei Teile frei.

Die Levels sind abwechslungsreich und sehr detailverliebt. Überhaupt ist die handgezeichnete Comic-Grafik ein echter Augenschmaus.



Sämtliche Charaktere unterscheiden sich in ihrer Spielweise. So ist Floyd mega stark, aber auch super langsam. Cherry hingegen ist schnell, hat aber wenig Kraft.

wirkt wie aus einem Guss. So schön die Entwickler das Spiel aber auch gestaltet haben, ein bisschen Kritik müssen wir anbringen: Einige Stages sind etwas zu kurz und die Bosse sind – gerade im Vergleich zu den Vorgängern – ein wenig lahm. So gut es DotEmu, LizardCube und Guard Crush Games auch gelingt, die Essenz der Original-Trilogie in die Gegenwart zu bringen und mit modernen Elementen aufzuwerten, hier bleibt etwas Potenzial auf der Strecke. Dafür müssen wir den sonstigen Fan-Service aber auch klar hervorheben. So gelang es DotEmu nicht nur, Yuzo Koshiro und Motohiro Kawashima, die Komponisten der alten Teile, auch für den Soundtrack zu Streets of Rage 4 zu gewinnen, es lässt sich in den Optionen sogar die Original-Musik von SoR 1 und 2 aktivieren. Man sollte dem neuen Soundtrack jedoch eine Chance geben, denn Koshiro, Kawashima und viele weitere Musiker haben richtig coole Beats komponiert, die einen antreiben und es so gleich noch schöner machen, ein paar Fieslingen in die Kauleiste zu schlagen. Zudem kann man sogar sämtliche in den Vorgängern spielbare Charaktere (selbst Shiva) in ihrer ganzen glamourösen Pixel-Optik inklusive alter Spezialattacken freischalten und auch der Battle Mode ist wieder mit an Bord. In diesem Modus treten die Helden entweder im 1-gegen-1 oder im Zweier-Team gegeneinander an. An die spielerische Tiefe klassischer Fighting Games kommt der Modus natürlich nicht ran, aber zwischendurch macht er durchaus mal Laune. Der Battle Mode ist allerdings ein reiner Multiplayer-Modus. Solo gegen KI-Helden darf man leider nicht antreten. Das ist aber nur ein minimaler Kritikpunkt. Streets of Rage 4 gelingt der Spagat zwischen Oldschool-Flair und frischen Gameplay-Elementen unfassbar gut. Fans der Mega-Drive-Trilogie bekommen endlich eine mehr als würdige Fortsetzung der Kult-Reihe, doch auch jüngere Zocker werden aufgrund der coolen Optik und des simplen, aber großartigen Gameplays ihre Freude an dem Brawler haben. ❑



MEINE MEINUNG

Christian Dörre

„DotEmu bringt ein ganzes Genre in die Moderne!“

Streets of Rage 4 ist nicht nur eine würdige Fortsetzung, die den Fans gibt, was sie sich wünschen und erwarten, sondern auch so ein grandioser Brawler. Das neue Kampfsystem ist super spaßig und motivierend, coole Elektro-Beats treiben einen stetig an und die Optik von SoR 4 ist einfach nur wunderschön. Vor allem die geschmeidigen Animationen sind absolut großartig. DotEmu und Partner haben die Lizenz mit Herz und Verstand umgesetzt. Der Charme der Vorgänger ist immer noch vorhanden, doch aufgrund der durchdachten neuen Features ist der Titel so modern, dass man sich fragt, warum es so lange keine richtig guten Brawler mehr gab. Als Fan des Genres und der Mega-Drive-Trilogie macht mich Streets of Rage 4 verdammt glücklich!



Ein kleiner Kritikpunkt an Streets of Rage 4: Die Bosse sind nicht sonderlich kreativ designt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Super spaßiges, motivierendes Kampfsystem
- ➕ Wunderschöne Optik
- ➕ Herrlich geschmeidige Animationen
- ➕ Fantastischer Fan-Service
- ➕ Toller, antreibender Soundtrack
- ➕ Für einen Brawler recht umfangreich
- ➕ Hoher Wiederspielwert
- ➕ Lokaler Vier-Spieler-Modus
- ➖ Einige Stages sind ziemlich kurz
- ➖ Bosse in der ersten Spielhälfte sind recht lahm
- ➖ Online nur Zweier-Koop möglich



Genre: Simulation
Entwickler: Arclight Creations
Hersteller: Klabater
Termin: 21. April 2020
Preis: ca. 24 Euro
USK: nicht geprüft

Help Will Come **Tomorrow**

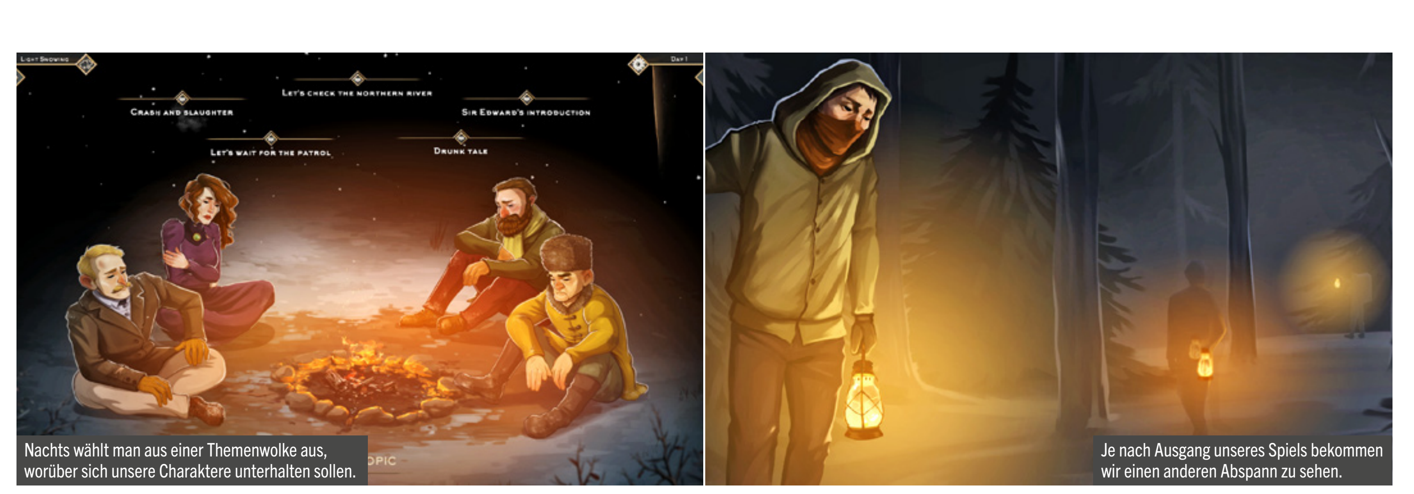
Help Will Come Tomorrow wirft euch aus einem Zug in den harten Winter der sibirischen Wälder. Euer Ziel: Überleben!

Von: Antonia Dreßler & Lukas Schmid

Das Jahr 1917 war nicht nur der traurige Höhepunkt des Ersten Weltkrieges und Namensgeber für den bekannten Kriegsfilm: Russland stand kurz vor der Oktoberrevolution und die Bevölkerung teilte sich auf in Konservative und Revolutionäre. Mit dieser Prämisse kämpft ihr in Help Will Come Tomorrow nicht nur ums reine Überleben, sondern um Zusammenhalt und gegen immerwährende Konflikte. Das polnische Entwicklerteam Arclight Creations zeigte bereits mit dem in der französischen Revolution angesiedelten We. The Revolution, dass es ein Händchen für Spiele mit historischem Hintergrund hat. Diesmal entschieden sie sich für ein Szenario in Russland, also näher dran an ihrem Heimatland.

Aufbau des Spiels

Wer Anfang des 20. Jahrhunderts durch Russland reisen will, fährt mit der Transsibirischen Eisenbahn. Das dachten sich auch die Protagonisten unseres Spiels, bevor ihr Zug von den Gleisen geholt wird. Ausgesetzt zwischen der sibirischen Tundra und endlosen Wäldern, ergibt sich ein wunderbares Setting für diesen Survival-Manager: Ressourcen müssen überblickt, Aufgaben verteilt werden und die Bedürfnisleisten der Spielfiguren gefüllt sein. Neben den Hauptattributen Gesundheit und Moral müssen grundlegende Bedürfnisse wie Hunger, Durst und Müdigkeit befriedigt werden. Passend zur Szenerie gesellen sich Kälte und etliche andere Beschwerden, die alle einer be-



Nachts wählt man aus einer Themenwolke aus, worüber sich unsere Charaktere unterhalten sollen.

Je nach Ausgang unseres Spiels bekommen wir einen anderen Abspann zu sehen.

sonderen Behandlung bedürfen. Doch dafür müsst ihr erst mal ein Camp aufbauen, also Schnee wegräumen, Materialien zusammensuchen und den Hammer schwingen. Zum Glück startet ihr in jede Runde mit vier Charakteren, welche jeweils drei Aktionen pro Tag ausführen können. Ob sich diese Charaktere verstehen, hängt ganz davon ab, welche persönlichen Eigenschaften sie besitzen und welcher Fraktion sie angehören. Durch die anstehende Revolution teilen sich die Figuren im Spiel nämlich in drei Lager auf: Aristokraten, Revolutionäre und Neutrale.



Am Lagerfeuer können sich unsere Figuren verbrüdern, um sich so besser kennenzulernen und die Moral im Camp zu steigern.

Gute Nacht-Phase

Insgesamt gibt es neun Charaktere. Mit welchen vier ihr startet, ist vom Zufall abhängig. Relevant wird diese Zusammensetzung erst in der Nachtphase des Spiels, in der sich die verschiedenen Persönlichkeiten unterhalten. Als Spieler wählt man aus einer Themenwolke, was einem als Gesprächsstoff sinnvoll erscheint, und beobachtet dann den Verlauf der Unterhaltung. Hin und wieder darf man aus mehreren Antworten wählen und so das Gespräch in eine bestimmte Richtung lenken. Vom Thema abhängig, mögen sich die Charaktere mehr oder sehr viel weniger, nachdem sie sich ausgetauscht haben. Der Schlüsselaspekt dieser nächtlichen Sitzungen ist dabei die Chance auf Quests. Im Test war das für uns die einzige Möglichkeit, der Tundra zu entfliehen und ein positives Ende herbeizuführen.

Schwieriges Überleben

An den Punkt zu kommen, das Spiel beenden zu können, macht Help Will Come Tomorrow euch aber nicht leicht. Je nach Schwierigkeitsgrad findet ihr nämlich nur sehr begrenzte Materialien und müsst euch entscheiden, was euch wichtiger ist – essen oder schlafen. Survival-Spieler wissen, manchmal muss ein Charakter hungern oder etwas essen, was er nicht mag, um das eigene Überleben zu sichern. Gesagt, getan, verspeisen unsere Charaktere auch mal Käfer, Moos und Wurzeln. Die damit einhergehenden Bauchschmerzen und Halluzinationen ignorieren wir fürs Erste, da unser Equipment nichts Sinnvolles hergibt. Am nächsten Tag bemerken wir dann schnell das Ausmaß unseres unüberlegten Handelns. Unsere Figuren liegen bewusstlos da oder haben nur einen Bruchteil ihrer Aktionspunkte. Die aber bräuchten wir, um sie wieder auf die Beine zu bringen. Die Abwärtsspirale, in der wir gefangen sind, lässt sich ab diesem Moment nicht mehr aufhalten. Nach wenigen Tagen müssen wir mitansehen, wie jedes einzelne Mitglied unserer Gruppe das Zeitliche segnet, und werden mit einem traurigen vorzeitigen Abspann „belohnt“.

Das Camp verlassen

Da wir nun wissen, dass uns Nahrungsmittel und Materialien schnell ausgehen können, konzentrieren wir uns von nun an auf den Aspekt des Sammelns. Dafür müssen wir Expeditionen planen, die stets mit Blick auf das Wetter unternommen oder auf die lange Bank geschoben werden sollten. Da wir gerade zu Anfang des Spiels viele sonnige Tage und nur leichten Schnee erleben, haben wir erst einmal freie Bahn und können ein bis zwei Kundschafter losschicken. Die Karte ist in einzelne Felder aufgeteilt, über die wir unsere Expeditionsgruppe wie Spielfiguren bewegen, um dort auskundschaften zu können. Oft werden wir mit reichlich Materialien belohnt und manchmal sogar mit verschiedenen Ereignissen. Diese können sowohl positiv als auch negativ sein und beeinflussen eine Vielzahl der Bedürfnisse unserer Charaktere. Abhängig von den nächtlichen Gesprächen sind Expeditionen außerdem die einzige Möglichkeit, Aufgaben zu erfüllen. Ob die Quests machbar sind, hängt allerdings vom Gefahrenlevel der Zone ab, in der sie sich befinden. Dieser ist weitestgehend zufällig und bewegt sich zwischen nicht vorhanden und tödlich.

Purga

Anscheinend unabhängig vom Schwierigkeitsgrad begrüßt uns nach einer gewissen Spielzeit ein apokalyptischer Sturm mit dem Beinamen Purga und lässt uns tagelang nicht aus dem Camp. Negative Events werden häufiger, wir müssen uns vermehrt um Bedürfnisse wie Erschöpfung kümmern und haben Glück, viele unverderbliche Rohstoffe angehäuft zu haben. Die Entwickler scheinen hier eine Art zeitliches Limit eingebaut zu haben, das den Spieler zum Handeln zwingt. Tatsächlich steigt unsere Motivationskurve zum Beenden des Spiels rasant an, jedoch auch unsere Frustration über die unfaire Lage, in der wir uns befinden. Schließlich liegen zwei Charaktere im Sterben und zwei weitere werden im Sturm vermisst, als unsere erfüllte Quest dafür sorgt, dass alle gerettet werden.

Wiederspielwert

Durch die zufällige Zusammensetzung der Charaktere am Anfang jedes Durchlaufs bleibt es zunächst sehr spannend im sibirischen Exil,



Durch nächtliche Unterhaltungen können wir Quests bekommen, durch die wir aus der sibirischen Tundra entfliehen.



Zwischen Tag- und Nachtzyklus oder bei Expeditionen kommt es immer wieder zu zufälligen Ereignissen. Nicht immer gehen diese gut für uns aus.




Die Expeditionskarte decken wir nach und nach auf und können in anderen Gebieten wichtige Ressourcen sammeln.

in der Nachtphase zeigt sich allerdings, dass die geführten Gespräche überwiegend identisch bleiben. Ein Knopf zum Überspringen bewahrt uns vor der Wiederholung bereits bekannter Dialoge, doch eigentlich sollen die Gespräche ja einen narrativen Mehrwert bieten. Eigenschaften, die jeder Charakter innehat, sind über verschiedene Spielstände hinweg fast identisch, ebenso wie die Karte, auf der man an den gleichen Punkten immer wieder die gleichen Materialien findet. Am Ende sind die Herausforderung und der hohe Schwierigkeitsgrad, den man überwinden will, der Grund, warum man immer wieder auf „Neu starten" klickt, und nicht die spannenden Geschichten der Überlebenden. Wem Survival-Manager wie Dead in Bermuda gefallen, wird hier ebenfalls seine Freude haben.

Technische Details

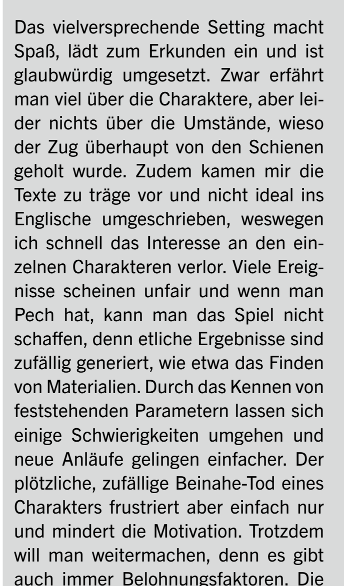
Technische Mängel haben wir in unserem Test kaum erlebt, allerdings hatten wir einen Softlock-Bug, der durch den Start eines neuen Spielstandes bereinigt werden konnte. Von Help Will Come Tomorrow gibt es aktuell noch keine deutsche Version, sondern ausschließlich englische, polnische und russische Sprachausgaben. Im Gegensatz zum Trailer sind weder der Einstieg noch die Texte vertont, dafür holt der stimmungsvolle Soundtrack den Spieler ab und befördert ihn in die melancholische Einöde Sibiriens. Die comichafte Grafik mit vielen düsteren Elementen tut ihr Übriges und schafft eine nahezu trostlose Atmosphäre. Ein umfassendes Tutorial erklärt die grundlegenden Mechaniken, kann aber auch übersprungen werden, wenn man die Mechaniken aus vorherigen Spielständen bereits kennt. ❑



Tagsüber müssen wir uns um die Bedürnisse unserer Schützlinge kümmern, damit sie am nächsten Tag gesund wieder aufwachen.

MEINE MEINUNG

Antonia Dreßler



„Ein solider Survival-Manager mit vielen kleinen Macken"

Das vielversprechende Setting macht Spaß, lädt zum Erkunden ein und ist glaubwürdig umgesetzt. Zwar erfährt man viel über die Charaktere, aber leider nichts über die Umstände, wieso der Zug überhaupt von den Schienen geholt wurde. Zudem kamen mir die Texte zu träge vor und nicht ideal ins Englische umgeschrieben, weswegen ich schnell das Interesse an den einzelnen Charakteren verlor. Viele Ereignisse scheinen unfair und wenn man Pech hat, kann man das Spiel nicht schaffen, denn etliche Ergebnisse sind zufällig generiert, wie etwa das Finden von Materialien. Durch das Kennen von feststehenden Parametern lassen sich einige Schwierigkeiten umgehen und neue Anläufe gelingen einfacher. Der plötzliche, zufällige Beinahe-Tod eines Charakters frustriert aber einfach nur und mindert die Motivation. Trotzdem will man weitermachen, denn es gibt auch immer Belohnungsfaktoren. Die sind zwar selten, dafür aber sehr intensiv. So würde selbst ein Veganer sich freuen, in Help Will Come Tomorrow einen Hasen mit einem Stein zu treffen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafisch schön umgesetzt
- ➕ Angenehmer Soundtrack
- ➕ Spannendes Setting
- ➕ Ausgearbeitete Hintergrundgeschichten zu allen Charakteren
- ➕ Viele verschiedene Charaktere
- ➕ Wiederspielwert durch Zufallsfaktoren
- ➕ Starkes Belohnungsgefühl, wenn etwas klappt
- ➕ Eine echte Herausforderung
- ➖ Durch gleichbleibende Gespräche verlieren die Nachtphasen schnell ihren Reiz.
- ➖ Eigene Fehler und Bugs lassen sich nicht immer unterscheiden.
- ➖ Zufallselemente können das Spiel unfair schwer machen.
- ➖ Texte nicht immer spannend geschrieben



Laden und entsichern: Mit dem Remaster von CoD: Modern Warfare 2 geht's zurück ins Gefecht.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward, Beenox
Hersteller: Activision
Termin: 30. April 2020
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 18 Jahren

Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered

Nach knapp elf Jahren bekommt der Klassiker von Infinity Ward eine Neuauflage spendiert. Wir haben uns angeschaut, was der Shooter unter heutigen Gesichtspunkten noch so taugt.

Von: David Benke

Seit über einem Jahr geisterten Spekulationen rund um eine Remaster-Version von Call of Duty: Modern Warfare 2 durchs Netz. Am 31. März haben sich diese Gerüchte nun tatsächlich bewahrheitet: Die Neuauflage kam (erstmal nur für PS4, später dann auch für Xbox und PC) und katapultiert den äußerst beliebten Teil der Shooter-Reihe ins neue Jahr 2020! Wobei, so eine komplette Neuauflage ist der Titel nun ja doch nicht. Schließlich haben die Entwickler den ikonischen Multiplayer-Part komplett weggelassen und auch den kooperativ spielbaren Spezialeinheit-Modus sucht man leider vergebens. Laut Publisher Activision wollte man dadurch verhindern, die Spielerschaft auf mehrere Titel aufzuspalten. Stattdessen soll das letztjährig erschienene Serien-Reboot Call of Duty: Modern Warfare alle Zocker unter einem Dach zusammenbringen. Dafür will man zukünftig auch weitere klassische Mehrspieler-Karten veröffentlichen, sodass wir uns möglicherweise schon bald auf die Rückkehr von beliebten Maps wie Terminal freuen dürfen.

Zunächst bleibt aber erst einmal ein wenig Ernüchterung zurück. Schließlich bezahlt man momentan für die Neuauflage der MW2-Kampagne immerhin 25 Euro. Da wirken die, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, vier bis sechs Stunden Spielzeit schon


In Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered trefft ihr einige ikonische Charaktere wieder.


Im Kampagnenverlauf seid ihr nicht am Boden und in der Luft, sondern auch unter Wasser unterwegs.

ein wenig mager. Zumindest bis man seinen ersten Fuß zurück ins staubige Ödland des virtuellen Afghanistans setzt und mit der Mission „Die alte Leier" erneut in das Shooter-Abenteuer startet. Es dauert nämlich nur wenige Minuten, bis einen Modern Warfare 2 wieder in seinen Bann zieht und alle Ärgernisse rund um den Release vergessen macht.

Krieg bleibt immer gleich

Die Story ist dieselbe wie auch schon 2009: Fünf Jahre nach den Ereignissen des ersten Modern Warfare herrscht noch immer ein hitziger Konflikt zwischen Russland und den USA, der stets zu eskalieren und die Welt somit ins Chaos zu stürzen droht. Oder ganz salopp gesagt: Die Kacke ist ordentlich am Dampfen und wir sind stets direkt mittendrin. Wie auch im Vorgänger wird Modern Warfare 2 nämlich aus der Sicht mehrerer unterschiedlicher Charaktere erzählt. Mal schlüpfen wir in die Haut des Task-Force-Mitglieds Gary „Roach" Sanderson, mal in die des Undercover-Agenten Joseph Allen und mal in die von US-Army-Frischling James Ramirez. Die Story bekommt so nicht nur eine gewisse Dynamik, durch die wir stets erleben können, wie der Konflikt verschiedene Menschen und Länder beeinflusst, sie sorgt zusätzlich auch für ordentlich Abwechslung. Der Wechsel zwischen den unterschiedlichen Protagonisten macht es möglich, dass wir blitzschnell von einem Schauplatz zum nächsten springen können. Gerade ballern wir uns noch durch die von Bandenkriminalität verseuchten Favelas Brasiliens. Im nächsten Moment finden wir uns auch schon auf einem verschneiten Berggipfel Russlands wieder.

Ein wichtiger Hinweis an dieser Stelle: In vollem Umfang gibt es die Kampagne hierzulande, trotz Remaster-Version, immer noch nicht zu spielen. Die Skandal-Mission „Kein Russisch" des ersten Aktes ist wie auch im Original nur in geschnittener Form verfügbar. Feuert ihr also nur einmal auf einen unschuldigen Passanten, wird der Auftrag umgehend abgebrochen und der Spieler mit der Nachricht „Sie haben einen Zivilisten getötet. Vorsicht beim Feuern!" gerügt.

Mehr als nur Geballer

Doch nicht nur die Kulissen in Modern Warfare 2 ändern sich, auch die Vorgehensweisen und Gameplay-Mechaniken. Klar, in den meisten Fällen setzt man noch immer auf simples, altbewährtes Shooter-Gameplay. Das funktioniert auch im Kampagnen-Remaster noch immer richtig gut. Hier und da vermisst man zwar die Komfort-Funktionen aktueller Serien-Ableger – das Nachladen im Zielmodus, das Rutschen über den Boden oder das Aufstützen eurer Waffe hätten das Spielerlebnis beispielsweise noch runder gemacht. Aber auch so ist das Gameplay top. Sound, Look und Feeling der Waffen wirken rundum gelungen, sodass sich auch Unterschiede zwischen den einzelnen Knarren und die Einwirkung von Rückstoß, Wind und Geschossabfall bemerkbar machen.

Neben stumpfem Feuern gibt es aber eben auch noch andere Dinge zu tun: Ihr rast mit einem Schneemobil durch die eisige Tundra oder infiltriert per U-Boot heimlich eine Ölbohrplattform, um unschuldige Arbeiter zu befreien. Das sorgt für frischen Wind und gute Unterhaltung, aber auch für eine ordentliche Balance zwischen ruhigeren und geladeneren Momenten.

Gerade Letztere sind in Modern Warfare 2 bombastisch inszeniert. Der Ego-Shooter ist eine sechsstündige Action-Achterbahn mit Höhen und Tiefen, die sich auch vor aktuellen Genrevertretern nicht verstecken muss. Für meinen Geschmack bin ich zwar ein wenig zu oft mit einem Helikopter abgestürzt oder unter Trümmern begraben worden, nur um dann dramatisch wieder aus der Bewusstlosigkeit aufzuwachen. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau, zumal der Titel ansonsten wirklich beeindruckende Szenen parat hält. Die Sequenz, in der ihr Washington gegen russische Invasoren verteidigt und euch dabei einen hitzigen Kampf um das brennende Weiße Haus sowie das bröckelnde Washington Monument liefert, hinterlässt etwa auf jeden Fall bleibende Erinnerungen. Ganz zu schweigen von dem Moment, in dem ihr aus dem All miterleben müsst, wie ein EMP gezündet wird.



Die Favelas von Rio, aber auch andere Umgebungen sehen dank Grafiküberarbeitung noch schöner aus.

Neue Grafik, neue Features

Das sah 2009 schon richtig gut aus, macht in der frisch veröffentlichten Remaster-Version aber natürlich noch mal deutlich mehr Eindruck. Das zuständige Studio von Beenox, das schon beim PC-Port des Modern-Warfare-Reboots tolle Arbeit leistete, hat wirklich jede Menge Herzblut in den Titel investiert. Und das sieht man: Die Spielwelt ist dank höher aufgelösten Texturen wesentlich detailreicher. Verbesserte Belichtung und Animationen verleihen Charakteren und Umgebungen einen authentischeren Look. Stellenweise ist Modern Warfare 2 Remastered sogar umfangreicher als das Original. Die Armeebasis in „Die alte Leier" zeigt sich etwa wesentlich weitläufiger als noch 2009 und hat nun sogar einige Easter Eggs auf Lager.

Natürlich müsst ihr hier und da dennoch ein paar Abstriche in Kauf nehmen. Gerade Partikeleffekte bei Explosionen, aber auch Feuer und Rauch sehen nicht ganz so realistisch aus wie im Call of Duty von 2019. Und auch mit aufwendig produzierten Motion-Capture-Cutscenes weiß die Neuauflage nicht aufzuwarten. Nichtsdestotrotz ist sie, auch dank des atmosphärischen Soundtracks von Hollywood-Komponist Hans Zimmer und der gelungenen deutschen Vertonung, ein tolles Gesamtpaket, das leider viel zu schnell wieder vorbei ist.

Was nach dem Ende bleibt

Nach dem Durchspielen gibt es nämlich nicht mehr allzu viel zu tun. Ihr könnt euch der ultimativen Herausforderung des Veteran-Schwierigkeitsgrads stellen, euch im angeschlossenen Museum umschauen oder ihr haltet nach den 45 im Spiel versteckten Laptops mit Aufklärungsdaten Ausschau. Mit denen lassen sich neuerdings lustige Gimmicks wie ein Noire-Grafikmodus freischalten. Alternativ könnt ihr auch die Digitalinhalte nutzen, die ihr beim Kauf des Remasters bekommt, wodurch ihr dann im Ghost-Skin die Welt von Call of Duty: Warzone unsicher machen dürft. Das ist natürlich nicht wirklich der Rede wert, CoD-Nostalgiker brauchen aber auch nicht mehr. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Ein herausragendes Shooter-Erlebnis, nur leider etwas kurz"

Ich kann es ja ganz offen sagen: So ein bisschen Nostalgie und rosa Brille sind in meine Bewertung von Call of Duty: Modern Warfare 2 Remastered schon mit eingeflossen. Entsprechend kann ich über einige Macken der Neuauflage hinwegsehen – etwa die Tatsache, dass das Spieldesign elf Jahre nach seinem ursprünglichen Release schon ein wenig seicht und linear wirkt. Und ich bin mir sicher, dass es viele CoD-Fans ähnlich sehen werden. Bei denen überwiegt einfach die Freude, diesen Klassiker der Serie noch einmal in einem zeitgemäßen Gewand erleben zu können. Ganz objektiv betrachtet sind 25 Euro für höchstens sechs Stunden Spielzeit, kein Koop und keinen Multiplayer-Modus aber schon hart an der Grenze zur Dreistigkeit.

PRO UND CONTRA

- ➕ Überarbeitete Grafik mit neuen Texturen
- ➕ Bombastische Inszenierung
- ➕ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ➕ Epischer Soundtrack
- ➕ Guter Mix aus Schießen, Schleichen und anderen Aktivitäten
- ➕ Tolles Gunplay mit gutem Trefferfeedback
- ➕ Zusätzlicher Content in Form von freischaltbaren Cheats
- ➖ Sehr kurze Spielzeit, wenig Wiederspielwert
- ➖ Spiel- und Leveldesign teilweise etwas altbacken
- ➖ KI-Gegner verhalten sich manchmal dumm
- ➖ Multiplayer und Spezialeinheit-Modus fehlen
- ➖ In Deutschland noch immer nicht ungeschnitten erhältlich



Predator: Hunting Grounds

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Illfonic
Hersteller: Sony
Termin: 24. April 2020
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

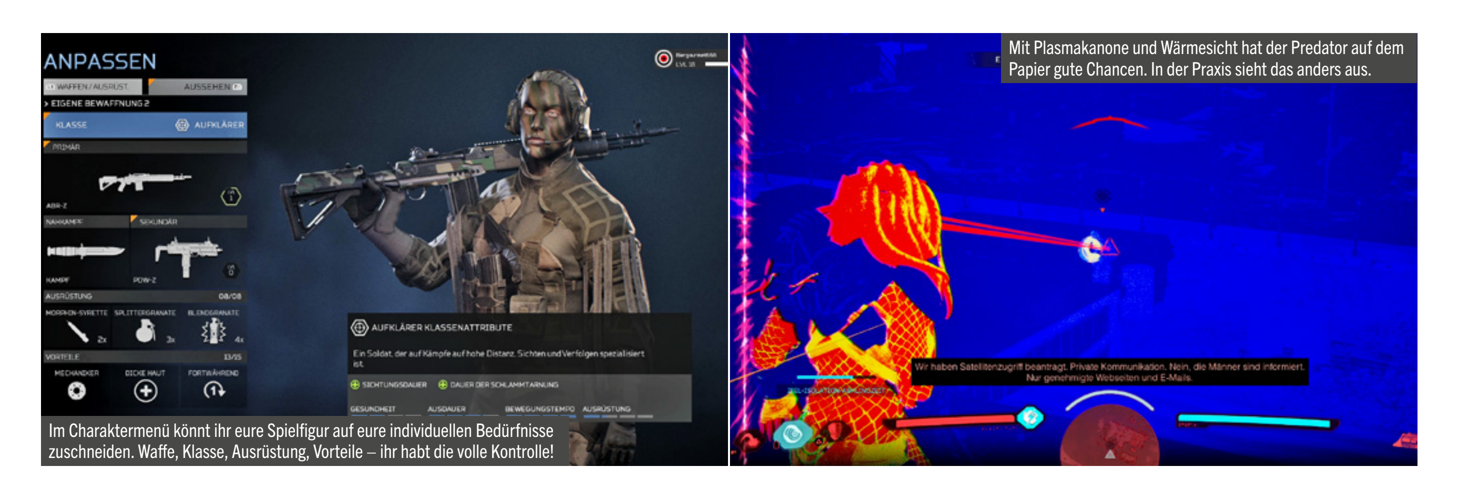
Von: David Benke

Ihr wollt endlich wieder ein gutes Spiel mit der Predator-Filmlizenz? Dann solltet ihr besser einen Bogen um den neuen Multiplayer-Titel von Illfonic machen! Warum, verraten wir im Test.

Hätte der Begriff „Lizenzgurke“ einen eigenen Eintrag im Wörterbuch, dann wäre der wohl mit Auszügen diverser Predator-Videospielumsetzungen bebildert. Denn seien wir mal ehrlich: Im Gegensatz zu seinen Kinoauftritten machte der Dreadlocks-tragende Schwarzenegger-Gegenspieler auf PC und Konsolen bisher keine allzu gute Figur. Mit dem am 24. April erschienenen Predator: Hunting Grounds wagen die Entwickler von Illfonic zwar einen neuen Versuch, scheitern damit – so viel kann man an dieser Stelle schon verraten – aber leider auch kläglich. Bevor wir allerdings über die Schwachstellen meckern, die Hunting Grounds zu einer teils leidigen Spielerfahrung machen, wollen wir uns erst mal auf das Positive konzentrieren. Per se ist die neue Predator-Versoftung nämlich kein schlechtes Spiel, das Gameplay-Grundgerüst funktioniert sogar recht gut: Ihr stellt euch mit einem vierköpfigen Marine-Corps den Gefahren des südamerikanischen Dschungels. Dort müsst ihr innerhalb von 15 Minuten eine Reihe von Mission erfüllen, KI-Gegner erledigen und dann heil von der Karte entkommen. Das klingt in der Theorie einfach, entpuppt sich in der Praxis aber als echte Herausforderung. Schließlich seid ihr nicht alleine in der grünen Hölle unterwegs. Ein fünfter Spieler schlüpft stets noch in die Rolle des ikonischen Predators, der natürlich verhindern will, dass ihr zu eurem Hubschrauber gelangt. Dafür stehen dem Yautja-Jäger eine Reihe tödlicher Werkzeuge, fesche Parkour-Skills sowie ein Tarn- und ein Sichtmodus zur Verfügung. Aus dieser Ausgangslage entwickelt sich ein packendes Katz-und-Maus-Spiel, das sogar einige taktische Möglichkeiten bietet. Der Predator kann etwa Wildschweine töten, um sich zu heilen. Das Feuerteam darf sich wiederum zur Tarnung mit Schlamm einschmieren. Zudem gibt es in Hunting Grounds verschiedene Wege, um zum Ziel zu kommen: Ihr könnt etwa auch in die Offensive gehen und versuchen, den Predator zu erlegen. Wer dessen Leiche zur Forschung an das Other Worldly Life Forms Program übergibt, bekommt dafür nämlich ordentlich Extra-EP.

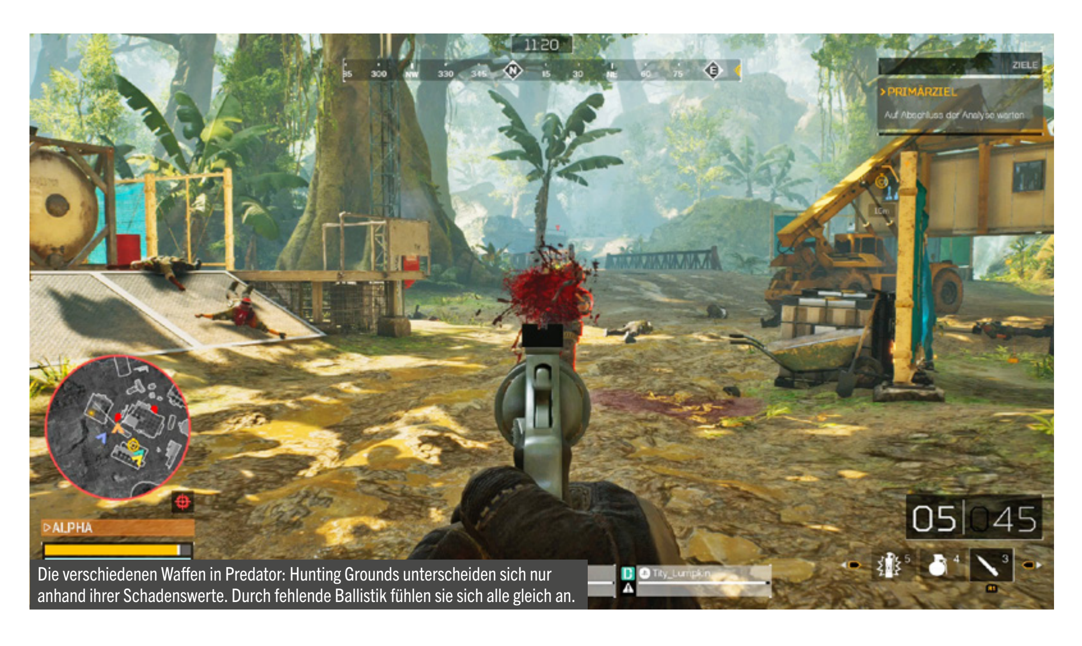
Grind für'n Granatenwerfer

Mit denen steigt ihr im Rang auf und schaltet so neue Gegenstände frei. In Waffenkoffern findet ihr Skins und andere Cosmetics, im Charaktermenü steht nach jedem Level-up besseres Equipment bereit. Sowohl



Im Charaktermenü könnt ihr eure Spielfigur auf eure individuellen Bedürfnisse zuschneiden. Waffe, Klasse, Ausrüstung, Vorteile – ihr habt die volle Kontrolle!

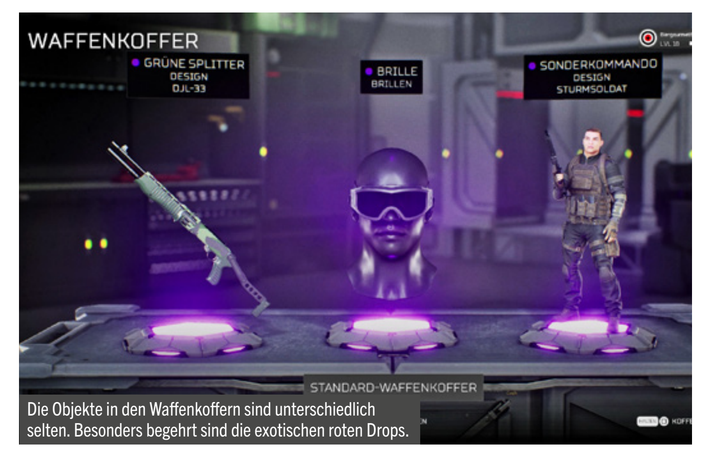
Mit Plasmakanone und Wärmesicht hat der Predator auf dem Papier gute Chancen. In der Praxis sieht das anders aus.


Die verschiedenen Waffen in Predator: Hunting Grounds unterscheiden sich nur anhand ihrer Schadenswerte. Durch fehlende Ballistik fühlen sie sich alle gleich an.

Marines als auch Predator verfügen über diverse Klassen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Einige sind mehr auf Kraft oder Agilität ausgelegt, andere typische Allrounder. Zudem habt ihr die Wahl aus diversen modifizierbaren Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Perks. Durch diese umfangreichen Anpassungsmöglichkeiten könnt ihr einen Charakter erstellen, der genau zu eurem Stil passt. Zudem stellt die Jagd nach neuen Items auch die Hauptmotivation des Spiels dar. Da es aktuell keine Leaderboards oder Ähnliches gibt, liegt der größte Reiz von Hunting Grounds darin, das Maximallevel 100 zu erreichen und dann mit den dicken Geschützen wie MG und Granatwerfer durchs Dickicht zu ziehen. Das einzige Problem dabei: Das kann echt lange dauern und lohnt sich auch nur bedingt. Ob ihr nun als Sturmsoldat oder Scout über die Map huscht, beeinflusst das Spielgefühl nämlich nur marginal. Ihr habt dann eben ein wenig mehr Ausdauer, Gesundheit oder Tragevermögen. Auch die Knarren fühlen sich gefühlt alle gleich an. Rückstoß gibt es keinen, selbst mit der Schrotflinte trefft ihr noch problemlos auf Distanz – zumindest, wenn euch die unpräzise Controller-Steuerung keinen Strich durch die Rechnung macht.

Geduld zahlt sich nicht aus

Diese Probleme bei der Feinjustierung spiegeln sich auch im unausgereiften Balancing wider: Der Predator schnauft wie eine Dampflock und ist trotz Tarnmodus für das Feuerteam gut sichtbar. Entsprechend haben die Marines kein Problem dabei, sich gegen ihn zu wehren. Zumal keines der Ziele, die ihr auf den gerade mal drei Karten erfüllen müsst, von euch verlangt, dass ihr euch mal aufteilt. So behaltet ihr zu viert stets die Oberhand im Kampf. Und selbst wenn es mal einen Kameraden erwischt hat, keine Sorge: Schafft ihr es, per Funk Verstärkung anzufordern, wird euer komplettes Team einfach wiederhergestellt – mit voller Munition und Gesundheit. Das ist exakt so fair wie es klingt. Hinzu kommen einige neue Ärgernisse: Aufgrund eines Bugs war es zeitweise möglich, den Predator durch Nahkampfangriffe zu stunnen und dann zu Tode zu messern. Die kaputte Kollisionsabfrage sorgte zudem dafür, dass Blätter Schüsse aus dem Plasmawerfer blockten. Weiterer Kritikpunkt: das Matchmaking. Das funktioniert dank aktivierter Crossplay-Funktion, die auch Partys über mehrere Plattformen hinweg erlaubt, zumindest ein Stückchen besser als in der Beta. Außerdem bekommt ihr beim Start der Spielsuche nun angezeigt, wie lange diese grob dauern wird. Diese Zahl kann aber stark irreführend sein. Wir saßen trotz prognostizierter 40 Sekunden auch schon mal über zehn Minuten in der Warteschleife. Wer den Predator spielen will, muss übrigens besonders viel Geduld mitbringen. Hier liegt die Wartezeit bei mindestens fünf Minuten. Und selbst dann garantiert euch niemand, dass ihr in eine volle Lobby kommt. So entstehen auch 3-gegen-1-Gefechte, in denen der Predator klare Vorteile hat. Wenn Spieler während der laufenden Partie aussteigen und so das Kräfteverhältnis negativ beeinflussen, zieht das übrigens keinerlei Konsequenzen nach sich. Quitter werden nicht bestraft. Dedizierte Server gibt es auch keine, sodass unsere Latenz zeitweise über 120 ms lag.



Die Objekte in den Waffenkoffern sind unterschiedlich selten. Besonders begehrt sind die exotischen roten Drops.

Hässlicher Überlebenskampf

Die Krönung des Ganzen ist schließlich die furchtbare Grafik. Predator: Hunting Grounds wirkt stets matschig unscharf, leidet unter Pop-ins oder einer schlechten Framerate. Zudem bietet der Titel überhaupt gar keine Einstellungsmöglichkeiten: Weder der Bewegungsunschärfe-Effekt noch die Filmkörnung oder das Sichtfeld lassen sich anpassen. Auch das aufdringliche HUD ist nicht abschaltbar, sodass euch als Predator jeder erklimmbare Baum rot hervorgehoben wird. Abgerundet wird das negative Gesamtbild durch unzureichende Tutorials, eine strohdoofe Gegner-KI, langweilige Missionen und eine nur begrenzt individualisierbare PC-Tastenbelegung – ziemlich viele Makel für ein einzelnes Spiel. Zur Verteidigung der Entwickler muss man natürlich sagen, dass sie mittlerweile mit Patches nachgeholfen und beispielsweise einige Waffen generft haben. Der erste Eindruck ist aber nun mal der wichtigste. Und nach unseren bisherigen Erfahrungen mit Predator: Hunting Grounds haben wir irgendwie nur wenig Lust, uns noch einmal in die Schlacht zu stürzen. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Dieser Totalausfall war leider seit der Beta abzusehen“

Bereits in der Probephase vor einem knappen Monat offenbarte Predator: Hunting Grounds einige eklatante Probleme – allen voran das unausgewogene Balancing sowie diverse technische Makel. Diese sind in der finalen Version des Spiels leider noch immer präsent und sorgen so für eine insgesamt unbefriedigende Spielerfahrung. Als Feuerteam fühlt man sich angesichts der langweiligen Missionen und strunzdummen KI-Gegner unterfordert, als Predator (sofern man denn mal endlich eine Partie mit ihm spielen darf) vollkommen überfordert. Das ist unglaublich schade, denn die Film-Lizenz in Verbindung mit dem asymmetrischen Multiplayer-Ansatz hätte durchaus Potenzial gehabt. Hier fehlt aber einfach der Feinschliff. Natürlich kann Illfonic den in den kommenden Wochen durch Patches noch nachliefern. Viele Spieler (mich eingeschlossen) wird das bisher Gesehene aber abgeschreckt haben, sodass der Titel einer recht unsicheren Zukunft entgegensieht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Predator-Lizenz
- ➕ Grundsätzlich spannendes Konzept
- ➕ Umfangreiche Charakteranpassung
- ➕ Crossplay
- ➕ Gamepad individuell belegbar
- ➖ Langweilige Missionen
- ➖ Dumme Gegner-KI
- ➖ Unrealistisches Schussverhalten
- ➖ Mieses Matchmaking
- ➖ Hässliche Grafik
- ➖ Kaum Einstellungsmöglichkeiten
- ➖ Unpräzise Controllersteuerung
- ➖ Nur drei Karten
- ➖ Diverse Bugs und Glitches
- ➖ Schlechtes Balancing
- ➖ Kaum Langzeitmotivation



Genre: Puzzle
Entwickler: Lightning Rod Games
Hersteller: Lightning Rod Games
Termin: 17. April 2020
Preis: ca. 18 Euro
USK: ab 0 Jahren

A Fold Apart

PC Games INNOVATION

Wer sagt denn, dass in Videospielen immer nur epische Heldensagen besungen werden müsse? A Fold Apart spinnt eine kleine, charmante Alltagsgeschichte mit hohem Identifikationspotenzial.

Von: Katharina Pache

Mann trifft Frau (oder Mann trifft Mann oder Frau trifft Frau – das Spiel überlässt euch die Geschlechtskonstellation), sie verlieben sich, sind glücklich, doch ihre Beziehung wird von einer einjährigen Trennung auf die Probe gestellt. Der Grund dafür ist ein prestigeträchtiger Job in einer weit entfernten Großstadt, den ein Teil des Duos antritt. Beide entscheiden sich, ihre Partnerschaft in dieser Zeit als Fernbeziehung fortzuführen. Doch das ist trotz moderner Kommunikationsmittel gar nicht so einfach!

Das Thema von A Fold Apart ist Liebe auf Distanz. In etwa drei Stunden werdet ihr Zeuge von Momenten im Leben der beiden Protagonisten, wie sie sich Textnachrichten schreiben (manchmal bleibt die Wortwahl euch überlassen), einander missverstehen und daraufhin ins Grübeln und Zweifeln verfallen. Das ist nicht unbedingt weltbewegend und zunächst auch nicht übermäßig interessant zu lesen. Aber schon nach dem ersten Kapitel wachsen einem die beiden ans Herz und man möchte wissen, wie es mit ihnen weitergeht.



Die grafische Gestaltung der Gedanken der Darsteller ist nur auf Englisch schön in die Umgebung eingebunden. Der deutsche Text steht oben am Bildschirmrand.

Zusammen falten

Eingebettet ist die simple, aber charmante Geschichte in eine ungewöhnliche Puzzle-Mechanik. Wie der Titel bereits andeutet, geht es ums Falten! Um aus dem negativen Gedankenkarussell auszusteigen und in der Beziehung voranzukommen, müssen die beiden Helden Sterne ergattern. Außerdem besteht die gesamte Umgebung aus bemalten Papierblättern. Wenn eine Figur in den nächsten Bildschirm läuft, wird quasi ein weiteres Blatt angelegt. Immer wenn es in einem Level einen Stern zu ergattern gilt, könnt ihr das Papier falten. Erst nur rechts und links, später oben und unten und schräg an den Ecken, und drehen könnt ihr es im letzten Kapitel auch. Indem ihr die Rückseite nach vorne schlagt, verbindet ihr etwa Pfade, wenn ihr von hinten oben nach vorne faltet, fällt ein störender Block nach unten. Schwierig



In kurzen Abschnitten verfolgen wir den Nachrichtenverlauf der Helden. Diese Texte sind komplett auf Deutsch.

zu erklären und im ersten Moment auch schwierig zu verinnerlichen, aber allemal kreativ und nach einiger Zeit tatsächlich motivierend und spaßig. Zumal man die Möglichkeit hat, das Spiel sich selbst lösen zu lassen, wenn man wirklich komplett auf dem Schlauch steht oder nur Interesse an der Geschichte hat. Die Tipps-Funktion ist nämlich äußerst großzügig und löst die Puzzles auf Wunsch auch gleich ganz für euch.

Durchdacht, aber kurz

Technisch bietet A Fold Apart das, was man von einem kleinen Indie-Studio erwarten kann. Bunte, aber schlichte Cartoon-Optik, plätschernde Musik und eine im Großen und Ganzen gut funktionierende Steuerung. Nur das Umschlagen der Ecken ist fummelig – oft faltet man stattdessen ungewollt vertikal oder horizontal. Ein großes Lob geht aber an die intelligente Verzahnung des Spielprinzips mit dem Thema der Geschichte: Alles hat zwei Seiten und das Betrachten aus unterschiedlichen Blickwinkeln hilft aus vermeintlich aussichtslosen Situationen. Und genau das tut ihr im Spiel: Ihr wendet wortwörtlich das Blatt, betrachtet Nachrichten des Partners unter anderen Gesichtspunkten und wechselt euch außerdem Kapitel für Kapitel ab, erlebt die Krisenmomente also aus zwei Perspektiven. Ein gutes Konzept und eine schöne Botschaft – wer gerade selbst in einer Fernbeziehung steckt, findet sich bestimmt in dem einen oder anderen Moment der kurzen Erzählung wieder. Auf das „kurz“ sollte man dabei aber sein Augenmerk legen – circa 18 Euro ist nämlich ein happiger Preis für A Fold Apart, das keinen Wiederspielwert besitzt und abseits des Storymodus – so schön er auch ist – keine weiteren Inhalte vorzuweisen hat. Dabei hätte es sich doch so angeboten, einen Online-Koop-Part für getrennt voneinander lebende Pärchen zu integrieren!

English, please

Wer gute Englischkenntnisse besitzt, der kann und sollte in den Optionen diese Sprache auswählen. Denn die Gedanken der Protagonisten werden als Texte auf Englisch in die Umgebung eingebettet, grafische Hilfsmittel verdeutlichen die Emotionen dahinter. Bei Wut sind etwa einzelne Wörter groß, bedrohlich und rot, besonders wichtige Begriffe nehmen riesige Ausmaße an und Ähnliches. Auf Deutsch ändert sich an den englischen Texten, die so schön in die Spielwelt eingepasst sind, nichts, stattdessen lest ihr zusätzlich die deutsche Übersetzung als gesonderte Einblendung am oberen Bildschirmrand. Das lenkt ab, andererseits ist es natürlich zu begrüßen, dass bei der Portierung auch an die Spieler gedacht wurde, die es vorziehen, A Fold Apart auf Deutsch zu erleben. Doch egal, auf welcher Sprache man das Puzzle-Abenteuer in Angriff nimmt – Botschaft und Geschichte sind universell und die Puzzle-Mechanik überzeugt! Ob ihr euch für die paar Stunden Spielzeit für immer von etwa 18 Euro trennen wollt, das müsst ihr entscheiden. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Ein gelungenes Beispiel für sprühende Indie-Kreativität.“

Erst langweilten mich die banalen Botschaften zwischen den beiden Protagonisten. Schnell aber wurde mein Herz aus Stein dann doch weich und ich habe gehofft, dass die Helden die lange Trennung überstehen. Wieso mich die so simple Story so gefesselt hat, kann ich dabei gar nicht sagen. Vielleicht, weil sie so stinknormal und aus dem Leben gegriffen ist, dass ich mich leicht hineinversetzen konnte. Bei den Puzzles fiel mir das schon deutlich schwerer. Die ersten Aufgaben haben mich mehr beschäftigt, als ich hier zugeben möchte, aber nach dem ersten Kapitel ist der Knoten im Hirn zum Glück geplatzt und ich stellte fest, dass es sehr hilft, sich das Blatt und somit Levels bildlich vorzustellen. Die etwa drei Stunden, die ich mit A Fold Apart verbrachte, bereue ich keineswegs. Aber ich sehe keinen Grund, das Spiel jemals wieder anzuschalten, ich habe ja schon alles gesehen und die Story verläuft immer gleich. Ich schreie nicht generell bei jedem Spiel nach mehr Umfang, aber hier hätten Puzzles und Story das Zeug gehabt, noch länger zu fesseln.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ungewöhnliches Puzzle-Konzept
- ➕ Gameplay bleibt das ganze Spiel über frisch
- ➕ Alltagsgeschichte voller Herz
- ➕ Großzügige Hilfefunktion
- ➕ Schöne Verzahnung von Aussage und Spielprinzip
- ➖ Sehr kurz und kaum Wiederspielwert
- ➖ Steuerung funktioniert nicht immer einwandfrei
- ➖ Deutsche Texte nicht in die Umgebung eingebunden




Da ist die gemeinsame Welt noch in Ordnung: Zu Beginn des Spiels erlebt ihr im Schnelldurchlauf, wie sich die beiden kennen und lieben gelernt haben.



Indem wir das rechte obere Eck nach vorne falten, setzen wir den Weg fort. Die Puzzles erfordern es also im wahrsten Sinne des Wortes, um die Ecke zu denken.



Das Basis-Management fällt sehr flach aus. Wir können lediglich neue Ausrüstungsteile erforschen und unsere Teammitglieder trainieren lassen.

XCOM: Chimera Squad

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Firaxis Games
Hersteller: 2K Games
Termin: 24. April 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Überraschend veröffentlicht Firaxis einen günstigen Ableger der XCOM-Reihe. Ist er mehr als Diät-Kost?

Von: Matti Sandqvist

So recht wollten wir dem Braten ja nicht trauen: Gerade zehn Tage vor seinem geplanten Release hat Firaxis Games einen neuen Teil der allseits beliebten XCOM-Reihe angekündigt. Wer schnell genug zugriff und vorbestellte, bekam den Chimera Squad genannten Ableger für gerade mal zehn Euro, die Spätüberzeugten werden hingegen mit 20 Euro zur Kasse gebeten. Anhand der sogleich veröffentlichten Screenshots konnte man einen großen Abstrich zu den Vorgängern sehen: Statt aufwendiger Cutscenes wird die Geschichte von XCOM: Chimera Squad in comichaften Charakterdialogen erzählt. Doch sollte das federführend von Mark Naua (und nicht von Serien-Master-Mind Jake Solomon) entwickelte Taktikspiel sonst gleichauf mit den richtigen und hochgefeierten Teilen der Reihe sein? Wir konnten genau das mit einer Testversion überprüfen, die wir eine Woche vor dem offiziellen Release bekommen haben.

XCOM: Chimera Squad ist fünf Jahre nach den Ereignissen von Teil 2 angesiedelt. Nachdem die Weltbevölkerung die außerirdische Bedrohung zurückgeschlagen hat und ein brüchiger Frieden mit den unerwünschten Besatzern vereinbart wurde, gilt die Stadt City 31 als ein Experiment und als Beleg dafür, dass Aliens, Hybriden und Menschen gemeinsam in Eintracht miteinander leben können. Für den Frieden in der Metropole soll das Chimera Squad sorgen, das neben Menschen auch über außerirdische Peacekeeper verfügt. Während der etwa zwanzig Stunden langen Kampagne übernehmen wir die Leitung über das Squad und müssen uns in rundenbasierten Kämpfen gegen allerlei Unruhestifter stellen und nebenbei auch unsere Ausrüstung durch Forschung verbessern. Unserer Meinung nach ist die Handlung von Chimera Squad sehr austauschbar, sodass sie uns kaum zum Weiterspielen motiviert hat – und das hat nicht unbedingt etwas mit der schlichten Inszenierung zu tun. Bei einem rundenbasierten Taktikspiel ist das aber noch zu verzeihen, hier kommt es unserer Meinung nach viel mehr auf ein gutes Kampfsystem und kluge KI-Gegner an. In beiden Punkten haben die grandiosen Vorgänger gepunktet und das gilt auch zu einem gewissen Teil für XCOM: Chimera Squad.

Heldentruppe

Freischaltbare Helden ersetzen im Squad die aus den Hauptspielen bekannten Charakterklassen. Manche von ihnen sind mit Shotguns ausgestattet, andere greifen wiederum zu Pistolen oder Sturmgewehren. Wichtiger sind aber die Spezialfertigkeiten der Recken: Während Terminal mit einer Heildrohne Teammitglieder rettet, kann Anführerin Godmother mit einem gewaltigen Schrotgewehrangriff auch die stärksten Widersacher vernichten und Pistolenexperte Blueblood mehrmals in einer Runde feuern. Insgesamt können wir elf Charaktere freischalten. Da wir jeweils nur vier der Helden in eine Mission mitnehmen können und wir sie wie in XCOM 2: War of the Chosen durch Erfahrungspunkte verbessern, kommt durch die Squad-Wahl ein wenig Abwechslung in der Kampagne auf. Wollen wir lieber Verge mit ins Boot holen und seine Psionic-Fähigkeiten einsetzen oder den Demolition-Experten Claymore mit seiner treffsicheren Shotgun für Ruhe sorgen lassen? Unserer Erfahrung nach – wir haben die Kampag-



Grafisch kamen uns die Gefechtsumbegungen fast schon vertraut vor. Das könnte womöglich an XCOM 1 und 2 liegen.

Die meisten Gegnerarten kennt man bereits aus den Vorgängern.

ne insgesamt zwei Mal für den Test durchgespielt – gibt es die passende Truppe für jeden Spielertyp.

Auch die Missionen selbst unterscheiden sich recht stark von denen der richtigen Reihenableger – insgesamt könnte man sagen, dass sie sich auf das Wesentliche beschränken. Bei den kurzen Aufträgen müssen wir wie bei den anderen Teilen zumeist alle Feinde ausschalten und haben dafür mitunter auch nur eine begrenzte Anzahl von Runden zur Verfügung – das kann vor allem bei den späteren Gefechten wieder einmal sehr nervig sein. Die größte Neuerung der Kämpfe ist der Vorstoßmodus, in dem wir in ein Gebäude eindringen und auf die Feinde schießen. Vor jeder sogenannten Begegnung – normale Missionen haben bis zu drei von ihnen – entscheiden wir, von wo aus unsere Squad-Mitglieder in das feindliche Gebiet hineingehen. Die Zugangspunkte haben dabei mal Vor- und Nachteile. Wenn wir zum Beispiel ein Tor einreißen, haben wir zwar mehr Zeit zum Zielen, aber auch eine hohe Wahrscheinlichkeit Treffer einzustecken. Durch einen Lüftungsschacht kommen wir hingegen unbemerkt rein und können die Feinde überraschen, schießen aber nicht so gut. Während wir uns in den ersten Spielstunden noch viele Gedanken darüber machten, wie wir in dieser kurzen Spielphase vorgehen sollten, verkamen die Vorstöße mit der Zeit eher zu einem notwendigen Übel, das man hinter sich brachte. Eine wirklich optimale Taktik, wen man an welchem Vorstoßpunkt einsetzt, gibt es unserer Erfahrung nach nämlich nicht wirklich.

Das Wesentliche

Sobald ein Vorstoß absolviert wurde, geht ein XCOM-typisches Gefecht los – sprich wir bewegen unsere Haudegen rundenbasiert und lassen sie mit mehr oder weniger Erfolg auf die Feinde schießen. Der nächste Unterschied ist aber, dass die Charaktere verschachtelt am Zug sind. Die Reihenfolge sehen wir stets rechts auf der Benutzeroberfläche und sie hängt unter anderem davon ab, von wo der jeweilige Held vorgestoßen ist, aber ebenso bestimmen die unterschiedlichen Gegnerarten die Abfolge – schnellere Feinde wie Androiden dürfen vor langsamen Fieslingen schießen. In den sogenannten Begegnungen – also den Phasen einer Mission – kann es auch mal dazu kommen, dass uns Wellen von Feinden angreifen oder die Gegner Unterstützung durch Portale bekommen. Als solches sind die Kampfareale aber so klein, dass wir alle Feinde von Anfang bis Ende sehen und so taktisch klug vorgehen können. So lohnt es sich zum Beispiel immer, den Gegner auszuschalten, der als Nächstes dran ist oder öfter als die anderen Fieslinge an die Reihe kommt.

Über die Dauer von über 20 Spielstunden konnten uns die kurzen Gefechte nicht so recht unterhalten. Dafür war die Anzahl unterschiedlicher Gegnerarten ein wenig zu gering und außerdem fehlte uns die XCOM-typische Spannung, die entsteht, wenn man nicht genau weiß, wo sich die Feinde in einem Gebiet verstecken. Immerhin sorgen aber die verschiedenen Helden mit ihren Spezialfertigkeiten für ein wenig Abwechslung, die Beschränkung auf das Wesentliche macht sich jedoch trotzdem fast immer bemerkbar.

Genau das trifft auch auf unsere Basis zu. Hier können wir lediglich neue Ausrüstungsgegenstände wie Waffen sowie Panzer erforschen, Truppenmitglieder zu finanziell lukrativen Spezialaufträgen schicken oder sie trainieren lassen, damit sie Wunden auskurieren oder über mehr Trefferpunkte verfügen. Die Strategiekomponente, die wir in XCOM 1 und 2 durch das Basismanagement hatten, möchte Chimera Squad offensichtlich nicht erreichen. Die einzige Herausforderung, die wir hier haben, ist das Verhindern der Aufstände in den Bezirken von City 31. Um das sogenannte Anarchie-Level möglichst niedrig zu halten, müssen wir in dem Viertel entweder Missionen erledigen oder Feldteams zu den Bezirken schicken und so Unruhe verhindern. Auch wenn man hier sein Bestes gibt, lässt es sich kaum über die ganze Kampagne vermeiden, dass es mal zu einem Aufstand kommt. Um jenen zu bezwingen, müssen wir eine schwere Mission erledigen, die bei einigen unserer Truppenmitglieder sehr wahrscheinlich ernsthafte Verwundungen zurücklässt.

Diät-Produkt

Auch wenn uns XCOM: Chimera Squad – vor allem am Anfang – dank der neuartigen Vorstöße richtig Laune gemacht hat, mussten wir doch nach einigen Spielstunden feststellen, dass dem Ableger im Vergleich zu den Vorgängern viele wichtige Spielkomponenten fehlen. Auf Dauer sind sich die Missionen sehr ähnlich, zumal der Aufbau durch die Vorstöße und anschließenden kurzen Scharmützel stets identisch ist. Zudem können wir in unserer Basis ebenfalls recht wenig anstellen und so hatten zumindest wir oft das Gefühl, dass wir zwar ein XCOM gespielt haben, aber die Vorgänger in allen Bereichen deutlich umfangreicher sind. Wer XCOM 1 und 2 sowie die Add-ons bereits geliebt hat, kann trotzdem über den Kauf von Chimera Squad nachdenken. Man sollte hier zwar kein richtiges Firaxis-Strategiefeuerwerk erwarten, aber für gerade 20 Euro bekommt ihr immerhin ein Taktik-Spiel, das für 10 oder auch 20 Stunden ganz nett unterhält. Wem die Erfahrungen mit der Reihe komplett fehlen, dem raten wir aber eher zu Teil 1 oder 2 – sie bieten in allen Belangen so viel mehr. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Mir wäre ein richtiges XCOM 3 viel lieber."

Ganz zufällig veröffentlicht Firaxis ein neues XCOM, wenn Microsoft mit Gears Tactics ein starkes Konkurrenzspiel herausbringt. Am Ende habe ich mit meiner Vermutung recht behalten, dass da etwas faul im Staate Dänemark ist. Chimera Squad sieht zwar auf den ersten Blick aus wie ein richtiges XCOM, bietet aber auf allen Ebenen deutlich weniger als seine Vorgänger. Die Beschränkung auf das Wesentliche hat für mich in den ersten Spielstunden noch gut funktioniert, aber spätestens bei der fünfzigsten Entscheidung, durch welche Türen mein Squad in das nächste austauschbare Gefecht einbrechen soll, hatte ich die Neuerung ein wenig satt. Mich als langjährigen Fan der Reihe hat es zudem ein wenig gestört, dass ich so gut wie alle Gegnerarten bereits aus den Vorgängern kannte und mir auch die Umgebungen grafisch bekannt vorkamen. Am Ende des Tests hatte ich den Eindruck, dass Firaxis schnell etwas veröffentlichen wollte, um Microsofts Gears Tactics Paroli zu bieten. So recht funktioniert hat das meines Erachtens aber nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Elf freischaltbare Charaktere sorgen für Abwechslung
- ➕ Neue Spielmechaniken wie etwa der Vorstoßmodus und die Verwaltung der Stadtbezirke
- ➕ Gegner-KI kann in manchen Gefechten auch mal überraschen
- ➕ Mod-Support
- ➕ Günstiger Preis
- ➖ Austauschbare Geschichte
- ➖ Kleine Gefechtsareale
- ➖ Kaum neue Gegnerarten für die Kenner der beiden Vorgänger
- ➖ Ist in allen Belangen kleiner, simpler und weniger umfangreich als XCOM 1 und 2.





Alle elf Helden verfügen über ganz eigene Spezialfertigkeiten. Cherub kann zum Beispiel mit seinem Kinetikschild Teammitglieder vor feindlichen Angriffen schützen.



Die Zugreihenfolge hängt davon ab, wer zuerst das Gebäude betreten hat und um welche Arten von Gegnern es sich handelt.

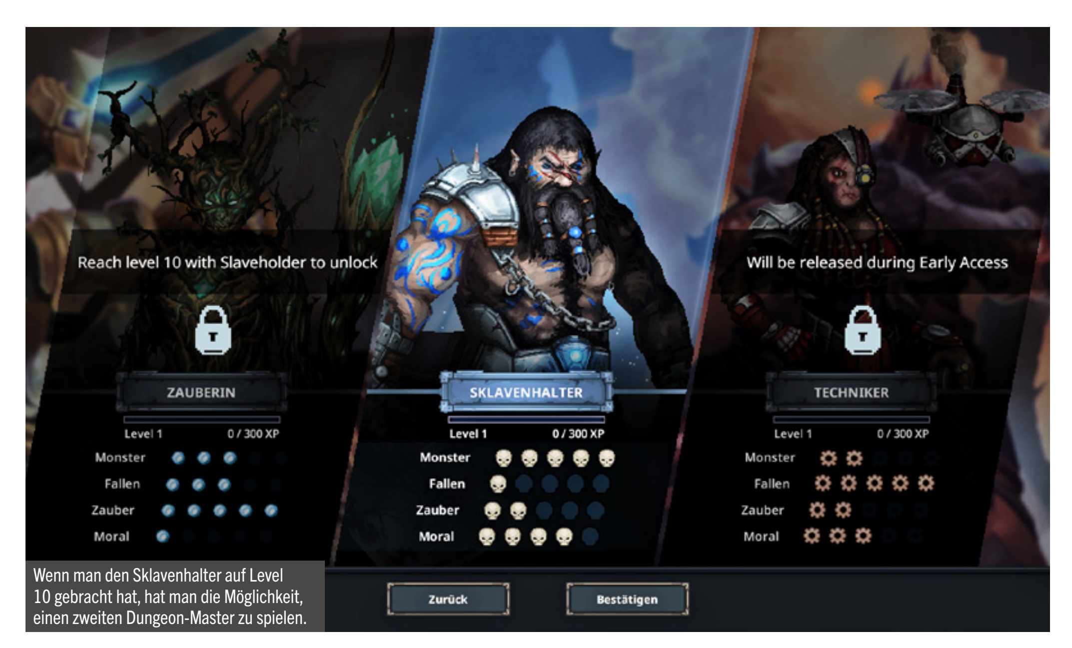
Genre: Strategie
Entwickler: Goblinz Studio
Hersteller: Goblinz Studio
Termin: 2020
Preis: ca. 18 Euro
USK: Nicht geprüft

Legend of Keepers

Mit Legends of Keepers erwartet euch ein Management-Roguelite, bei dem ihr einmal die Seite wechseln und für die Bösen in die Schlacht ziehen könnt.

Von: Michael Leibner & Lukas Schmid

Nachdem die Dungeon-Keeper- Neuauflage für Smartphones die Fans nicht begeistern konnte, haben wir lange darauf gewartet, mal wieder in die Rolle des Bösen schlüpfen und einen Dungeon verwalten zu dürfen. Mit Legend of Keepers ist dieser Moment endlich gekommen, denn der Titel ist nun am PC im Early Access spielbar. Wir sind der Herr der Dungeons und haben die Aufgabe, die wackeren Helden davon abzuhalten, unser Gold zu stehlen. Goblinz Studio orientiert sich bezüglich des Spielprinzips am erfolgreichen Darkest Dungeon. Dort führt man eine Gruppe von Helden in Dungeons, um mächtige Items und Reichtum zu ergattern und Gegner zu besiegen.

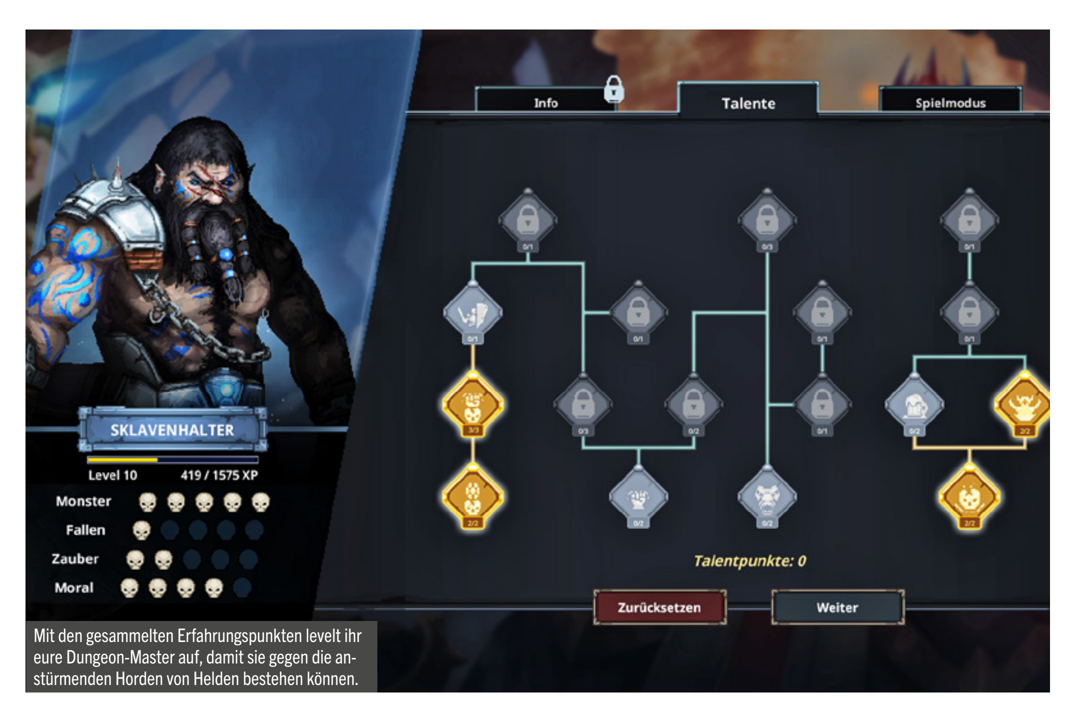


Wenn man den Sklavenhalter auf Level 10 gebracht hat, hat man die Möglichkeit, einen zweiten Dungeon-Master zu spielen.

Die Kämpfe laufen rundenbasiert ab und die Helden und Monster besitzen jeweils eine Aktion pro Runde. In Legend of Keepers kontrolliert ihr nun die Monster statt die Helden. Gespielt wird aus der 2D-Seitenperspektive und bis auf die Aufstellung der Monster und das Platzieren der Fallen kann der Spieler den Aufbau des Dungeons nicht großartig verändern. Man kann also nur entscheiden, in welchen Räumen man welche Monster und Fallen platzieren möchte. Dabei ist vorgegeben, welcher Raum für Monster und welcher für Fallen bestimmt ist. Hier hätten wir uns gewünscht, dass man wenigstens die Reihenfolge der Räume selbst bestimmen kann. Durch die Vorgaben wird die strategische Freiheit stark eingeschränkt.

Der Dungeon Master

Zu Beginn wählt ihr einen Dungeon Master aus. Wenn alle eure Fallen und Monster von den „Guten" besiegt und überwunden wurden, ist euer Dungeon Master die finale Prüfung. Neben Kämpfen verbringt



Mit den gesammelten Erfahrungspunkten levelt ihr eure Dungeon-Master auf, damit sie gegen die anstürmenden Horden von Helden bestehen können.

man viel Zeit mit dem Managen des Dungeons. Als Verwalter habt ihr unterschiedliche Aufgabenbereiche. Neben dem Abwehren von Helden müsst ihr euch um die Monster kümmern, euren Dungeon Master fit halten, Raubzüge unternehmen, Steuereintreiber abwimmeln und vieles mehr. Euch erwarten auch zufällige Ereignisse, die euch schaden können, indem sie euch verletzen oder eure Monster außer Gefecht setzen. Allerdings gibt es auch positive Ereignisse, die etwa euren Reichtum mehren oder euch seltene Artefakte gewähren. Diese Artefakte können unterschiedliche Effekte haben. Sie sind dauerhaft aktiv und bieten passive Boni auf Monster, Gegner, Fallen und andere Dinge. Zum Beispiel kann ein Artefakt den Schaden von Fallen erhöhen, ein anderes erhöht das Einkommen durch eine erfolgreiche Verteidigung. Dadurch ergeben sich unterschiedliche Herangehensweisen, zwischen denen sich der Spieler entscheiden kann. Das führt dazu, dass der Job des Dungeon Masters viel Abwechslung bietet und nicht langweilig wird. Diese Tatsache spiegelt sich auch in der Art und Weise wider, wie ihr die Helden besiegen könnt. Entweder ihr vernichtet eure Widersacher, indem ihr die Trefferpunkte auf null reduziert, oder ihr brecht ihre Moral und treibt sie zur Flucht aus eurem Reich.

Von Monstern und Fallen

Die unterschiedlichen Monstertypen und Varianten von Fallen besitzen jeweils eine bestimmte Schadensart. Diese Schadensarten sind wichtig, weil die gegnerischen Helden unterschiedliche Resistenzwerte besitzen. So kann der gegnerische Held, der schwach gegen Eisschaden ist, wenig überraschend mit Monstern besiegt werden, welche Eisattacken nutzen. Da die Monster ebenfalls Resistenzwerte haben, muss der Spieler doppelt achtgeben, welche Einheit in welchem Aufeinandertreffen Sinn ergibt. Zwischen den Räumen mit Fallen und Monstern befinden sich solche, in denen der Spieler Effekte und Fähigkeiten auswählen kann, die entweder auf die eigenen Monster oder die gegnerischen Helden angewendet werden. Bei der Aufstellung der Monster spielen ihre Fähigkeiten eine große Rolle. Jede Fähigkeit hat einen festgelegten Wirkungsbereich. Somit kann beispielweise ein Nahkämpfer nur den vordersten Gegner treffen, während Fernkampf-Fähigkeiten oder Zauber hintere oder sogar mehrere Positionen treffen können. Neben direkten Treffern, die euch das Fieslingsleben schwer machen, können Einheiten auch dauerhaft jede Runde Schaden erleiden. Das geschieht etwa durch Blutungsschaden, Frostbeulen, Giftschaden oder Feuerschaden. Wirkt man zwei Attacken hintereinander, die beim Gegner Blutungsschaden verursachen, addieren sich die Runden und der Schaden pro Runde. Manche Charaktere wirken Bonusschaden, wenn sich ein bestimmter dauerhafter Schaden auf einem Gegner befindet. Dadurch offenbaren sich noch mehr taktische Möglichkeiten. Je mehr Einheitentypen man sammelt, desto größer werden die Aufstellungsmöglichkeiten. Man kann einen Raum nur mit Monstern bestücken, die Giftschaden anrichten, oder man stellt den Helden eine Horde von Eismonstern entgegen. Wenn eines der uns untergebenen Monster das Zeitliche segnet, verliert es zwei Motivationspunkte. Wie viele Motivationspunkte ein Monster zur Verfügung hat, hängt vom Typ des Monsters ab. Fällt die Motivation auf null, fällt es für kurze Zeit aus. Die Garnison ist der Erholungsort für unmotivierte Monster und regeneriert Motivation über mehrere Runden. Sind zu viele Monster in der Garnison oder fallen aus, muss man den Dungeon mit weniger Monstern bestücken. Dadurch hat man einen großen Nachteil und die Gefahr, dass die Helden den Dungeon beenden, ist größer. Wie in der realen Arbeitswelt sollte man also darauf achten, dass die Angestellten zufrieden sind, ansonsten geht die eigene Firma oder in dem Fall der eigene Dungeon irgendwann in die Brüche. Wenn man ohne eine Niederlage ein virtuelles Jahr überlebt hat, werden sehr starke Helden versuchen, den eigenen Dungeon zu erkunden. Diese nennen sich Champions. Die Chance, hierbei zu verlieren, ist also am höchsten. Sollte man jedoch die Champions besiegen, kommt man ins zweite Jahr. Dort kommen mehr Möglichkeiten, Räume und Monster hinzu. Sollte man drei Jahre durchhalten, hat man einen Durchlauf erfolgreich absolviert und man bekommt noch einmal mehr Erfahrungspunkte. Wenn man bei einem solchen Durchlauf sterben sollte, sammelt man dennoch Erfahrungspunkte. Mit diesen kann der Dungeon Master aufgelevelt werden. Dadurch können die Monster – aber auch der Dungeon Master selber – Boni und bestimmte Statuseffekte erhalten. In unserem Durchlauf beispielsweise hatte der Dungeon Master eine erhöhte Wahrscheinlichkeit, für gefallene Monster einen Schadensbonus zu bekommen. Je höher der Level des Dungeon Masters, desto höher die Chance, einen Durchlauf erfolgreich abzuschließen. Wir hatten allerdings das Gefühl, dass das Aufleveln nur wenig Einfluss auf das Spielgeschehen hatte. Zudem schienen die Durchläufe in ihrer Schwierigkeit zu extrem zu variieren. Beispielsweise haben wir alle drei Jahre im allerersten Durchlauf absolvieren können, aber im zweiten Anlauf scheiterten wir an viel zu starken Champions, obwohl unser Dungeon-Master nicht mehr Level 1, sondern Level 10 war. Wie bei Roguelikes üblich ist euer Erfolg also vom Zufall und Glück abhängig und nicht nur von eurem Können. Das kann äußerst frustrierend sein. ❑

MEINE MEINUNG

Michael Leibner



„Gut gemachtes Management-Spiel mit rosiger Zukunft.“

Legend of Keepers ist ein unterhaltsames und taktisches Management-Spiel mit viel spielerischer Tiefe. Die Grafik und die Animationen sind wunderschön. Die Roguelike-Mechaniken sind allerdings Fluch und Segen zugleich. Einerseits bieten sie einen tollen Wiederspielwert und verstärken die Herausforderung, andererseits sind die Durchläufe sehr stark an den Faktor Glück gebunden. Wer sich jedoch von derartigen Zufallsmomenten nicht abschrecken lässt, der erhält ein gutes und taktisches Management-Roguelike, Luft nach oben ist aber definitiv noch da.

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmungsvolle Grafik
- \+ Hoher Wiederspielwert
- \+ Viel taktische Tiefe
- \+ Einzigartige Spielidee
- − Sehr stark zufallsbasiert
- − Nur zwei Helden spielbar
- − Helden unterscheiden sich nur minimal

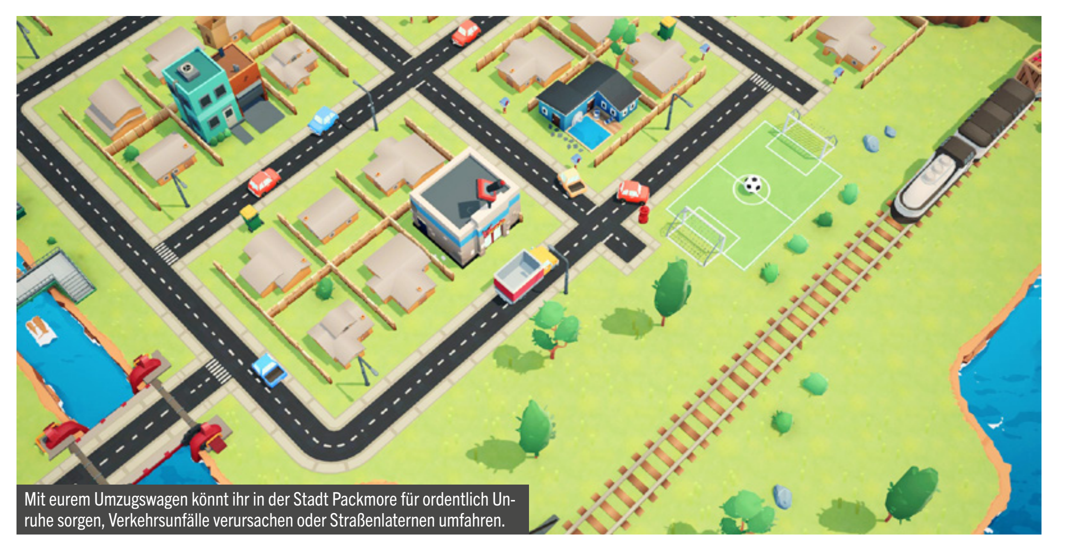


Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: SMG Studio
Hersteller: Team 17
Termin: 28. April 2020
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 6 Jahren

Moving **Out**

Bringt Publisher Team 17 nach Overcooked nun den nächsten Couch-Koop-Spaß auf PC und Konsole? Wir haben das Geschicklichkeitsspielchen für euch ausprobiert! **Von:** David Benke

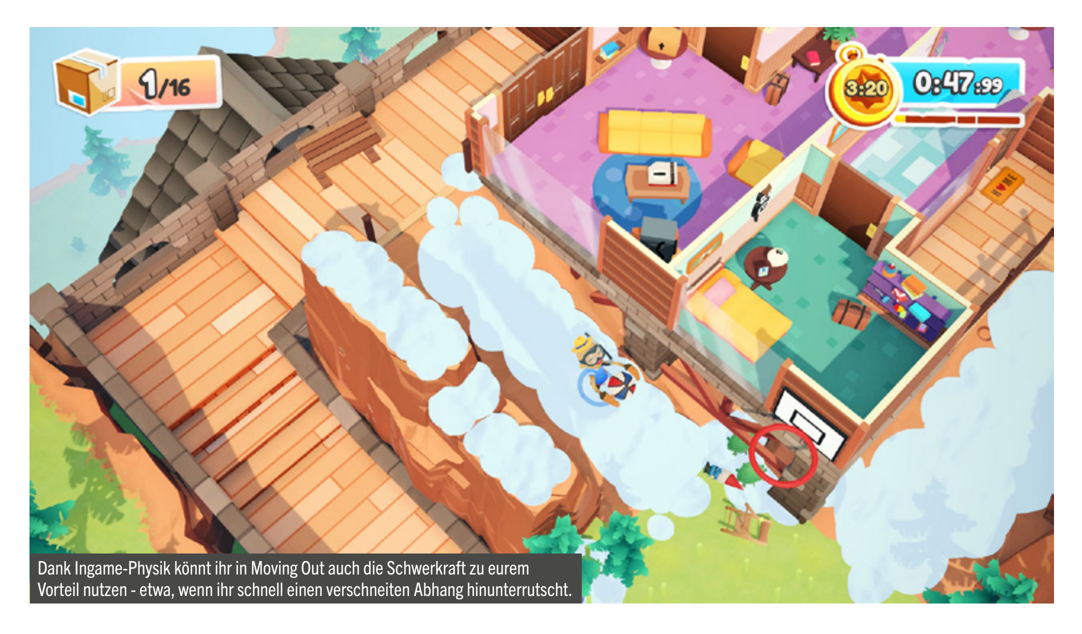
Das Grundprinzip von Moving Out ist ebenso simpel wie genial: Stellt euch einfach Overcooked vor, nur dass ihr nicht kocht, sondern Möbel und Kartons von A nach B tragt. Das ist recht intuitiv und geht schnell in Fleisch und Blut über. Ihr greift Objekte mit den Schultertasten und schleppt oder schmeißt sie dann in euren Umzugswagen. Zumindest in der Theorie. Manche Gegenstände lassen sich nämlich nur zu zweit heben, andere wiederum sind so zerbrechlich, dass sie direkt kaputtgehen, solltet ihr sie fallen lassen. Präzision und Koordination sind also gefragt. Das klappt am besten mit dem Gamepad. Der Controllersteuerung fehlt zwar auch mal etwas das Feingefühl, spielen mit der Tastatur ist aber noch mal auf einem ganz anderen Niveau, wir raten davon also eher ab. Schließlich wollt ihr ja auch nicht mit der Bedienung kämpfen, sondern mit den Herausforderungen, die euch in den verschiedenen Levels erwarten. Die wählt ihr über eine belebte Oberwelt aus, indem ihr durch die Straßen der Stadt Packmore fahrt und euren Auftraggebern persönlich einen Besuch abstattet. Wobei nicht alle Levels direkt zu Beginn verfügbar sind. Moving Out ist in vier Akte eingeteilt, in deren Verlauf ihr neue Aufträge freischaltet. Dabei werdet ihr sowohl mit immer neuen Umgebungen als auch mit stetig komplizierteren Aufgaben konfrontiert. Das kann zu Beginn einfach bedeuten, dass ihr eine Wohnung im zweiten Stock ausräumen müsst, später kommen aber auch logische oder physikbasierte Rätsel hinzu. Dann könnt ihr etwa Gegenstände einen vereisten Abhang hinunterrutschen lassen oder mit Schaltern und Hebeln Türen öffnen.



Mit eurem Umzugswagen könnt ihr in der Stadt Packmore für ordentlich Unruhe sorgen, Verkehrsunfälle verursachen oder Straßenlaternen umfahren.

Viel Inhalt, kein Online-Koop

Insgesamt umfasst Moving Out 30 reguläre Levels. Zudem gibt es nach dem Durchspielen der Hauptaufgaben, die euch sogar eine Art Story inklusive finalem Bosskampf erzählen, noch jede Menge zu tun: Neben der Möglichkeit, persönliche Bestzeiten aufzustellen und Me-



Dank Ingame-Physik könnt ihr in Moving Out auch die Schwerkraft zu eurem Vorteil nutzen - etwa, wenn ihr schnell einen verschneiten Abhang hinunterrutscht.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Wenn echte Umzüge doch auch nur so spaßig wären …"

Als bekennender Besitzer einer Overcooked-2-Platintrophäe freue ich mich, endlich mal Nachschub im Couch-Koop-Segment zu bekommen. Besonders dann, wenn der so gelungen ausfällt wie Moving Out. Die Entwickler von SMG Studio haben die Formel des geistigen Vorbilds perfekt übernommen, das Geschicklichkeitsspiel mit neuem Umzugssetting und einigen sinnvollen Verbesserungen (Stichwort: Ohrfeigen!), aber auch einem eigenen Anstrich versehen. Das Ergebnis spielt sich rundum flüssig und macht gerade im Koop unheimlich viel Spaß. Moving Out bietet genügend Herausforderungen für Quarantäne-Tage mit Freunden, Familie, Partner oder Mitbewohnern. Schade sind nur die mangelnde Übersicht auf kleinen Bildschirmen und das Fehlen einer Online-Komponente. Gerade in der aktuellen Zeit, in der viele Leute auf soziale Distanz gehen müssen, wäre eine Möglichkeit, übers Internet zusammen zu spielen, wirklich von Vorteil gewesen.

daillen abzusahnen, gibt es auch noch drei optionale Zusatzziele pro Level, durch die ihr Trinkgeld sammeln könnt. Zerschlagt ihr in einem Haus etwa alle Fenster, bekommt ihr dafür Goldmünzen, die sich in Spielhalle oder Videothek ausgeben lassen.

So kommt ihr an zusätzliche Spezial-Stages, in denen das Thema Möbelrücken mit einem besonderen Twist versehen wird: Ihr müsst beispielsweise mit einem Karton einen Hindernisparcours überwinden oder aus einem fliegenden Flugzeug heraus Koffer in einen unter euch fahrenden Truck befördern. Das sorgt für Abwechslung und erweitert das Line-up auf über 50 Stages. Ein stattlicher Umfang! Schade ist da eigentlich nur, dass ihr Highscores oder Bestzeiten nicht mit der Welt vergleichen könnt. Online-Funktionen gibt es in Moving Out nämlich leider gar keine – auch keinen Multiplayer. Per Steam Remote Together lassen sich zwar Freunde in eure Sitzung einladen, das ist aber auch mehr eine provisorische Lösung.

Wollt ihr also mit vier Leuten im Koop spielen, dann müsst ihr sie auf eure heimische Couch einladen. So entfaltet Moving Out aber auch sein volles Potenzial. Mit maximaler Spieleranzahl entsteht ein wunderschönes koordiniertes Chaos, das durch die neue Ohrfeigen-Funktion sogar noch spaßiger wird! Mit Teamwork klappen die Umzüge natürlich deutlich besser, aber auch mit optimaler Absprache stoßt ihr mal auf Probleme: Da die Kamera immer weiter herauszoomt, je weiter sich die einzelnen Spieler voneinander entfernen, geht schon mal ein wenig die Übersicht verloren – gerade auf kleineren Bildschirmen. Spielt also am besten auf dem Fernseher. Die größte Herausforderung ist allerdings immer, alle Gegenstände in euren Wagen zu bekommen. Da die Menge der zu bewegenden Objekte an die Spielerzahl gekoppelt ist, müsst ihr zu viert teilweise über 50 Gegenstände in einen Truck quetschen. Das artet schon mal in eine echte Geduldsprobe aus.

Ein Spaß für jedermann

Glücklicherweise bietet Moving Out massig Anpassungsmöglichkeiten: Die Charaktere, von denen ihr stetig neue freischaltet, dürft ihr mit Hüten, Emotes und anderen Spielereien ausstatten. Auch das Spiel selbst lässt sich nach Herzenslust modifizieren. Im unterstützten Modus könnt ihr diverse Hilfsmechaniken aktivieren, durch die sich Kisten leichter tragen lassen oder verschwinden, sobald sie in den Laster geladen wurden. So kann man den Titel sogar alleine spielen. Für besonders Wagemutige gibt es abschließend noch den Möbelpackerduo-Modus. Hier steuert ihr mit einem Controller gleichzeitig zwei Figuren.

Wer keine Bestzeiten aufstellen oder auf Medaillenjagd gehen, sondern einfach nur eine gute Zeit haben will, der ist bei Moving Out aber auch genau richtig. Die Levels stecken voller Charme und Humor – seien es nun die liebevolle Grafik, der fetzige Soundtrack oder die detailversessenen Levels voll popkultureller Anspielungen, die ihr dank Umgebungszerstörung in Kleinholz verwandeln dürft. Einige Wortwitze gehen durch die Übersetzung ins Deutsche zwar leider verloren. Das kann man dem Koop-Titel, der direkt ab Release am 28. April auch im Xbox Game Pass enthalten ist, angesichts des ansonsten rundum gelungenen Gesamtpakets aber problemlos verzeihen. ❑

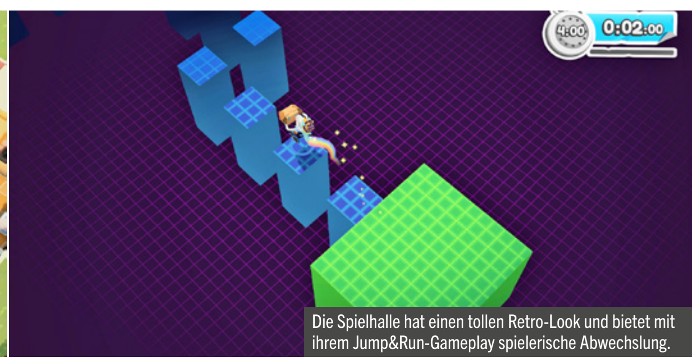
PRO UND CONTRA

- ➕ Rundum gelungenes Koop-Gameplay
- ➕ Über 50 verschiedene Levels
- ➕ Story inklusive finalem Bosskampf
- ➕ Jede Menge Wiederspielwert
- ➕ Physik und Umgebungszerstörung
- ➕ Liebevolle Grafik
- ➕ Fetziger 80er-Jahre-Soundtrack
- ➕ Ohrfeigen-Funktion!
- ➕ Umfangreiche Anpassungsmöglichkeiten
- ➕ Toller Humor
- ➖ Keine Online-Features
- ➖ Kamera teils zu weit weg vom Geschehen
- ➖ Steuerung vereinzelt etwas unpräzise
- ➖ Deutsche Übersetzung etwas fehlerhaft
- ➖ Kein Dash





Im Möbelpackerduo-Modus spielt ihr zwei Figuren gleichzeitig. Ihr müsst Items also werfen und selbst fangen.



Die Spielhalle hat einen tollen Retro-Look und bietet mit ihrem Jump&Run-Gameplay spielerische Abwechslung.

One Piece: Pirate Warriors 4

Genre: Action
Entwickler: Koei Tecmo / Omega Force
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 27. März 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

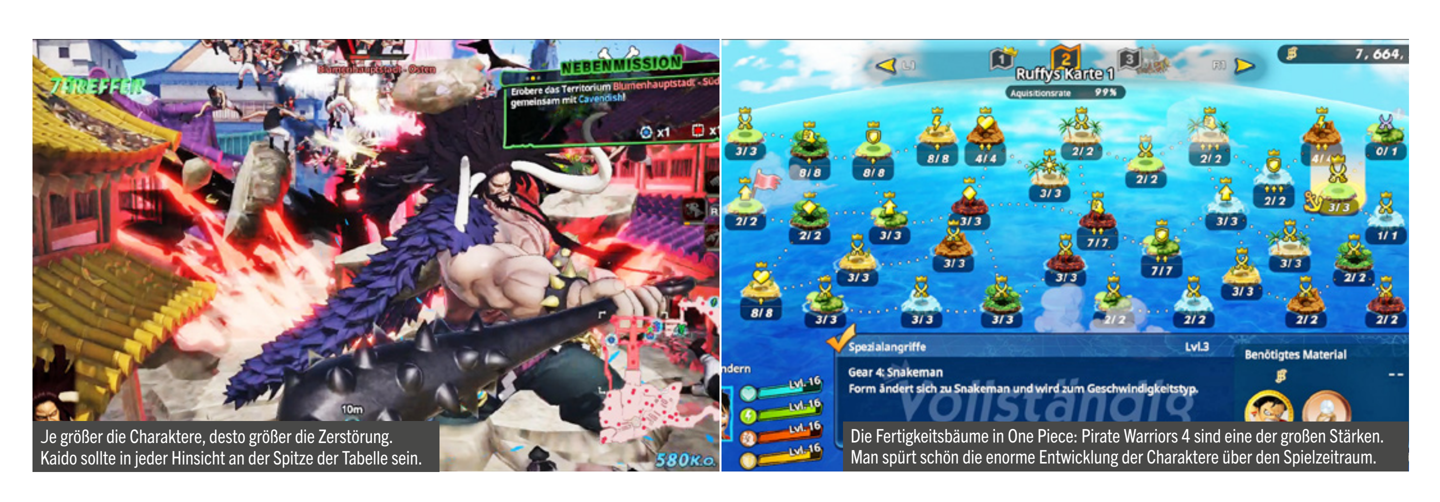
Der vierte Teil der Reihe verspricht für Fans jede Menge neues Futter und auch aktuelle Ereignisse aus der Anime- und Mangavorlage. Doch reicht das für ein gutes Prügelspiel?

Von: Maci Naeem Cheema

Die Geschichte rund um den beliebten Strohhut-Piraten Monkey D. Ruffy ist ohne Frage der König der japanischen Anime- und Mangakultur. Seinem Ziel, König der Piraten zu werden, ist Ruffy seit 1997 zwar ein ganzes Stück näher gekommen, auf seiner Reise gibt es aber noch den einen oder anderen ganz dicken Fisch zu bezwingen. Fünf Jahre nach dem Vorgänger dürfen wir uns nun endlich in die aktuellen Ereignisse der Anime- und Mangavorlage stürzen und uns gleich zweien der vier gefürchteten Kaiser der One-Piece-Meere stellen: Big Mom und dem „Bestien-König“ Kaido, der als stärkstes Lebewesen des Universums gilt. Musou-Entwickler Koei Tecmo verspricht mit dem aktuellsten Ableger einige Neuerungen, die das etwas angestaubte Spielprinzip auffrischen sollen: spannende und epische Bosskämpfe, einige neue spielbare Charaktere und natürlich noch viel größere Gegnerarmeen als je zuvor. Doch wie gut funktioniert das? Und schaffen es die minimalen Änderungen wirklich, die Pirate-Warriors-Reihe auf ein neues Level zu hieven?

20 Jahre One Piece?

In One Piece: Pirate Warriors 4 werden uns die besten Momente der gesamten One-Piece-Geschichte versprochen. Wir dürfen noch einmal in den ersten großen „Arc“ rund um Crocodile, Prinzessin Vivi und Alabasta eintauchen, retten daraufhin Nico Robin aus den Fängen der CP-9 und erleben selbst die Ereignisse auf dem Sabaody Archipel – vor und nach dem zweijährigen Zeitsprung der Handlung. Das ist zwar ganz nett, jedoch sind ungefähr 80 Prozent der Missionen in One Piece: Pirate Warriors 4 schon in den Vorgängern ausgiebig abgearbeitet worden und somit wenig reizvoll für Kenner der Reihe. Die restlichen Missionen punkten jedoch mit hübschen Umgebungen und „kreativen“ Missionsideen. Abgesehen davon profitieren diese natürlich auch sehr stark von ihrer Aktualität. So ist der gesamte „Whole-Cake-Island“-Arc spielbar, aber auch die beliebten Events im Samurai-Land Wa No Kuni, die uns mit niemand Geringerem als Kaido konfrontieren. Die zwei Orte setzen sich stark von den vorherigen Umgebungen ab. Auf Whole Cake



Je größer die Charaktere, desto größer die Zerstörung. Kaido sollte in jeder Hinsicht an der Spitze der Tabelle sein.

Die Fertigkeitsbäume in One Piece: Pirate Warriors 4 sind eine der großen Stärken. Man spürt schön die enorme Entwicklung der Charaktere über den Spielzeitraum.

Island stellen sich uns zum Beispiel ständig Bäume in den Weg, wodurch wir gezwungen werden, alternative Pfade zu nutzen. Stimmt, das klingt nicht sonderlich spannend, das sehr simple Spielprinzip der Reihe wird dadurch aber nett aufgefrischt. Viel wichtiger sind aber natürlich die neuen Charaktere, die eine Menge Spielspaß versprechen (könnten). Ist das der Fall?

Viel Futter für Fans?!

Wie für das Genre üblich, bedeutet ein neuer Teil natürlich in erster Linie neue Charaktere. Zu denen gesellen sich neben Big Mom und Kaido unter anderem noch Fanlieblinge wie Katakuri oder die Vinsmoke-Geschwister. Viel Content hat der Titel also allemal. Möchte man jeden Charakter freischalten und die Handlung abschließen, so braucht es ungefähr 40 bis 45 Spielstunden. Das klingt zwar durchaus vielversprechend, die Erwartungen sollten aber nicht allzu hoch sein und das Gehirn nicht im Standby-Modus. Wieso? Weil neben der Stärke der Reihe, dem Verkloppen tausender Gegner, nicht wirklich viel übrig bleibt. Die Präsentation der Geschichte ist ermüdend. Zwar hat man sich durchaus Mühe gegeben, den beliebten „One-Piece-Flair" einzufangen, doch die altbackenen Animationen und die matschig aussehenden Texturen stören enorm. Das ist für Kenner der Reihe vermutlich wenig überraschend, im Jahr 2020 aber doch etwas enttäuschend. So spannend und emotional nämlich die vielen Ereignisse auf Papier auch sind, kaum ein Moment hat dieselbe oder gar eine vergleichbare Schlagkraft wie im Original. Zusätzlich sollte Nichtkennern des Universums klar sein, dass sie der Geschichte vermutlich kaum folgen können. Zu häufig werden irgendwelche Namen und Begriffe durch den Raum geworfen, ohne wirklich einen Kontext aufzubauen. Das im Hauptmenü auffindbare Glossar ist zwar praktisch, um sich kleine Details noch einmal näher zu bringen, jedoch sind wir mal ehrlich: auch ganz schön öde! Eine kreativere Präsentation hätte der gesamten Spielerfahrung enorm geholfen. Doch der Fokus für Fans liegt natürlich nicht bei der Inszenierung und der Handlung, sondern bei den spaßigen Riesenschlachten.

Jeder weiß, das Herz von Musou-Titeln sind die vielen unterschiedlichen Charaktere. Da macht One Piece: Pirate Warriors 4 einen besonders guten Job. Das liegt natürlich unter anderem an dem kreativen One-Piece-Universum, aber auch an einer guten Umsetzung der Spielfiguren. Insgesamt bietet der Prügler nämlich 34 Spielcharaktere, die alle in vier verschiedene Klassen eingeteilt sind: Kraft, Geschwindigkeit, Technik und Himmel. Unser Protagonist Monkey D. Ruffy gehört natürlich zur Kraft-Klasse. Schiffskoch Sanji hingegen ist eigentlich ein Typ der Klasse Geschwindigkeit, jedoch nicht mehr nach dem zweijährigen Zeitsprung. Dann wandelt sich Sanji aufgrund seines ikonischen „Sky Walk"-Kampfstils in eine Himmels-Klasse. Lobenswert ist, dass sich jeder Charakter sehr unterschiedlich spielt. Big Mom und Kaido sorgen allein aufgrund ihrer Körpergröße für absolutes Chaos, was kaum zu vergleichen ist mit einer Schlacht, bei der wir uns zum Beispiel für den kleinen Tony Chopper entscheiden. Man kann sich sehr schön in jeden Charakter „reinfuchsen" und seinen ganz eigenen Stil kreieren. Dabei hilft auch das spaßige Skillsystem.

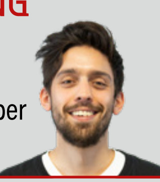
Einerseits haben wir nämlich eine Schatzkarte, mit der wir die Fähigkeiten aller Helden verbessern können, aber auch eine für jeden Charakter. Wie gut wir eine Mission abschließen, entscheidet über unseren Gewinn an Geld und Münzen. Diese lassen sich dann auf den unterschiedlichen Schatzkarten investieren. Über den gesamten Spielzeitraum bekommen wir dadurch ein sehr gutes Gefühl dafür, wie die Charaktere an Kraft gewinnen. Mit der Zeit schalten wir nämlich immer neue Spezialattacken frei. Ruffy zum Beispiel erlangt im Spielverlauf die gefürchteten Formen des „Gear 4 Snakeman" oder des „Gear 4 Boundman". Spätestens ab diesem Punkt wird eine Mission in One Piece zur monströsen Prügelsause.

Wozu denn fortschritt?

Enttäuscht sind wir unter anderem von den Charaktermodellen, die sich gefühlt seit dem ersten Teil kaum weiterentwickelt haben. Große Entwicklungen sucht man weiterhin mit der Lupe. Darüber hinaus sind wir auch enttäuscht über die wenigen Outfits im Spiel. In 20 Jahren One Piece kamen da nämlich einige zusammen und etwas mehr Abwechslung wäre für Fans nett gewesen. Ruffy hat noch die meisten Kleidungsstücke, die etwas unbekannteren Mitglieder der Strohhutbande gehen da aber schon auffällig leer aus. Auch enttäuschend ist die nervige Kamera. Die ist besonders anstrengend bei den neuen Bosskämpfen. Da noch einen Überblick zu behalten ist nämlich kaum möglich. Aber am Ende ist das auch alles egal, solange wir viel auf die Knöpfchen kloppen. Wirklich gefordert ist man nur sehr selten. Taktik wird uns so gut wie nie abverlangt, es ist nur wichtig, dass wir tausende von leblosen Gegnern besiegen. Das ist zwar eine Kritik, aber komischerweise auch die Stärke der Reihe. Schalten wir unseren Kopf aus und genießen die dynamischen Kampfstile der vielen Charaktere, dann macht das sogar irgendwie Spaß. Und am Ende geht es doch eigentlich genau darum. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Nur was für Fans, die Erwartungen sollten aber nicht zu hoch sein."

One Piece: Pirate Warriors 4 ist ein weiterer Teil in der Reihe, der dieselben Stärken hat, sich aber auch die Schwächen mit seinen Vorgängern teilt. Irgendwie funktioniert das Prinzip bis heute, eigentlich sollte es das aber nicht. Die Präsentation ist enorm langweilig und selbst als Fan erwischt man sich dabei, mit dem „Skip"-Button zu liebäugeln. Die Kämpfe machen natürlich Spaß, aber irgendwie fühlt sich das alles doch schon sehr ausgelutscht an. Gewinne ich mit Trafalgar Law eine Schlacht in nur wenigen Minuten, dann befriedigt mich das spielerisch dennoch. Ob das beim fünften Teil noch genauso sein wird, bezweifle ich. Aber bis dahin werde ich sicherlich noch den einen oder anderen Abend mit dem Titel verbringen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele unterschiedliche Charaktere
- ➕ Tolle Umsetzung der Kampfstile
- ➕ Spaßiges Skillsystem, das gut motiviert
- ➕ Die neuen Umgebungen sind schön gestaltet und weitaus kreativer umgesetzt, als das bisher in der Reihe war
- ➕ Man spürt über den Spielverlauf die Entwicklungen der Charaktere
- ➕ Zerstörbare Umgebungen
- ➖ Altbackener Look
- ➖ Enttäuschende Umsetzung der Geschichte
- ➖ Ermüdende Schlachten, denen es an Dynamik fehlt
- ➖ Vieles, was man schon aus alten Teilen kennt
- ➖ Abgesehen von neueren Songs nervige musikalische Untermalung
- ➖ Wenig Entwicklung bei den Charaktermodellen
- ➖ Nur sehr wenige Outfits





Die Outfits sind eine große Enttäuschung. Mit viel Auswahl sollte man nicht rechnen. Sehr schade!



Die Bosskämpfe bringen zwar Abwechslung in das verstaubte Spielprinzip, die Kamera bleibt aber stets der größte Feind.



Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone
Hersteller: Milestone
Termin: 23. April 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

MotoGP 20

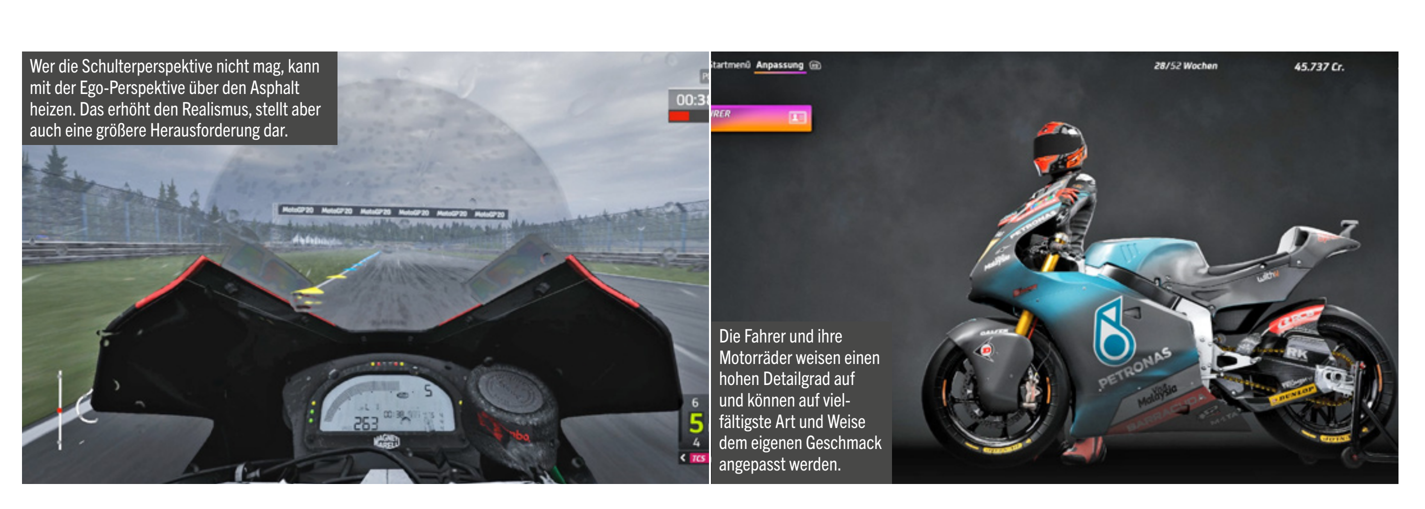
Der neue Teil der MotoGP-Serie will an den Erfolg der Vorgänger anknüpfen und den Spielern ein noch realistischeres Motorrad-Erlebnis bieten.

Von: Michael Leibner & Lukas Schmid

Seitdem es Videospiele gibt, wird auch versucht, den Adrenalinkitzel des Motorsports virtuell umzusetzen. Von Arcade-Racern über Rennsimulationen bis zu Funracern wie Crash Team Racing ist heutzutage für jeden etwas dabei, der Benzin im Blut hat und eine Sehnsucht nach Geschwindigkeit verspürt. Speziell Rennsimulationen haben von der immer besser werdenden Technik profitiert und in den vergangenen Jahren in Sachen Grafik und Realismus eine gewaltige Schippe draufgelegt. Motorradrennen fristen allerdings ein Dasein im Hintergrund und sind weder im TV noch als Videospiele so populär wie ihre vierrädrigen Pendants. Dabei steht hier um einiges mehr auf dem Spiel! Die Rennen sind rasend schnell, stehen der Formel 1 in puncto Spannung in nichts nach und kleinste Fehler können einen Fahrer nicht nur den Sieg, sondern im schlimmsten Fall sein Leben kosten.

Zwei anstatt vier Räder

MotoGP 20 will genau diese Spannung umsetzen. Motorräder sind in ihrer Fahrweise sehr unterschiedlich im Vergleich zu Autos und das macht sich auch auf der Rennstrecke bemerkbar. Als Laie muss man sich an die neuen Eigenheiten gewöhnen. Es ist nicht nur wichtig, korrekt zu bremsen, richtig zu beschleunigen und zu lenken, man muss auch die Ausrichtung des Fahrers im Blick haben. Lehnt sich der Fahrer in eine bestimmte Richtung, beeinflusst er das Fahrverhalten des Motorrads. Dadurch muss man sich in jeder Kurve richtig positionieren, teilweise so, dass der Körper fast den Asphalt berührt. Auf Geraden muss man sich in den richtigen Momenten aufrichten oder sich klein machen, um auch noch das kleinste bisschen an zusätzlicher Geschwindigkeit herauszuholen. Hier ist Feingefühl gefragt, denn jede kleine Bewegung zu viel in die eine oder andere Richtung und der



Wer die Schulterperspektive nicht mag, kann mit der Ego-Perspektive über den Asphalt heizen. Das erhöht den Realismus, stellt aber auch eine größere Herausforderung dar.

Die Fahrer und ihre Motorräder weisen einen hohen Detailgrad auf und können auf vielfältigste Art und Weise dem eigenen Geschmack angepasst werden.

Fahrer landet im Kiesbett. Doch nach einigen Runden gewöhnt man sich an die Steuerung und bekommt ein erfrischend forderndes, aber nachvollziehbares Fahrerlebnis geboten. Die unterschiedlichen Fahrstile und Motorradklassen beeinflussen das Fahrgefühl ebenfalls deutlich. Ein Motorrad aus der Moto-3-Klasse fühlt sich völlig anders an als eines der Moto-2-Klasse oder der namensgebenden MotoGP. Sowohl Anfängern als auch erfahrenen Spielern bietet das Spiel unterschiedlichste Einstellungen und Fahrhilfen, mit denen das Fahrgefühl individualisiert werden kann. Dadurch wird auch Motorradspiel-Anfängern ein frustfreier Einstieg gewährt. Die Lernkurve ist ansonsten nämlich sehr steil!

Das Herzstück von MotoGP 20

Der Karrieremodus ist das Herzstück von MotoGP 20. Hier habt ihr die Möglichkeit, euren eigenen Fahrer zu erstellen. Ihr könnt selbst entscheiden, in welcher der drei Rennklassen ihr starten möchtet. Das hat neben den verfügbaren Motorrädern auch Auswirkungen auf das Team, welches euch auf eurer Reise hin zum Rennstar begleitet. Neben dem Fahren betätigt ihr euch nämlich auch organisatorisch und stellt etwa Mechaniker, einen Manager und Ingenieure ein. Diese haben verschiedene Fachbereiche, in denen sie sich auskennen, und tragen dementsprechend zur Entwicklung eures Teams bei. Startet ihr in der Moto 3, habt ihr schlechteres Personal zur Verfügung, bekommt weniger Gehalt und habt weniger Möglichkeiten, euer Gefährt zu verbessern. Um ein Upgrade installieren zu können, muss man die Mitarbeiter einem Forschungszweig zuweisen. Dort sammeln sie jede Woche eine bestimmte Anzahl an Punkten, die dann wiederum genutzt werden können, um neue Teile anzufertigen. So kann man über den Verlauf der 52 virtuelle Wochen dauernden Saison nicht nur seine Fahrkünste verbessern, sondern auch sein Motorrad. Neben dem technischen Personal, das für Forschung und Entwicklung zuständig ist, kümmert sich der Manager um Verträge mit anderen Teams. Mit guten Leistungen steigt die Chance, einen Vertrag von einem besseren Team oder sogar einem Team aus einer höheren Rennklasse zu bekommen.

Customization und Grafik

Bei einem Team angekommen, kann der Spieler selbst das Aussehen des Fahrers und die Lackierung des Motorrads bestimmen – das klappt natürlich auch außerhalb der Karriere. Helm und Startnummer, Sticker und der Name auf dem Anzug können frei verändert werden. Beim Motorrad warten neben der Lackierung auch die Farbe, das Material und die abgebildeten Sponsoren auf unseren persönlichen Touch. Allgemein sehen Fahrer und Gefährte super aus und die Details kommen sehr gut zur Geltung. MotoGP 20 hängt der Rennsim-Konkurrenz auf den anderen Plattformen aber hinterher, wenn man auf die Umgebungsdetails achtet, denn dort trifft man oft auf verwaschene Texturen. Auch auf den höchsten Grafikeinstellungen sehen einige Modelle und Texturen am PC schlecht aus und die Kantenglättung lässt zu wünschen übrig. Auch störend: Das Hinterrad unseres Motorrads sitzt nicht auf dem Asphalt, sondern fliegt ein paar Zentimeter darüber, was natürlich der Atmosphäre nicht allzu zuträglich ist.

Benzinschleuder

Die Upgrades, die man nach und nach für seine Motorräder freischaltet, sorgen zwar für ein angenehmes Progressionsgefühl. Die Auswirkungen der Verbesserungen auf der Rennstrecke sind aber übersichtlich. Mit mehreren Upgrades in den Bereichen Motor, Rahmen, Aerodynamik und Elektronik wurde unser Motorrad im Test zwar schneller, das Fahrgefühl änderte sich aber nicht dramatisch. Immerhin, eines der Upgrades hatte tatsächlich sehr große Auswirkungen, wenn auch anders als erwartet. Nachdem wir in der Moto 3 alle Erweiterungen für den Rahmen erforscht und eingebaut hatten, waren wir beim Motor beim dritten Upgrade angekommen. Dieses führte dazu, dass unser Kraftstoffverbrauch immens anstieg. In einer einzigen Qualifikationsrunde verbrauchten wir eine Tankfüllung, die normalerweise für 16 Runden gereicht hätte. Wirklich gewollt oder sinnvoll wirkt diese „Verbesserung" nicht, vor allem da die Upgrades aufeinander aufbauen. Um den Einsatz fortgeschrittener Fahrtechniken wie „Lift and Coast" und sehr vorausschauendes Fahren kommt man spätestens ab diesem Punkt also nicht mehr herum.

Reise in die Vergangenheit

Abseits der Karriere warten weitere Spielmodi auf euch. Im „Historischen Modus" könnt ihr in den Klassen 4-Takt-MotoGP und 500-Zweitakter Teams und Fahrer aus vergangenen Zeiten freispielen. Das tut ihr, indem ihr Punkte in Herausforderungen mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen sammelt, etwa Rennen in festgelegten Klassen. Geschont wird hier niemand, denn die Challenges sind teilweise höllisch schwer; schon die leichteste Herausforderung muss auf dem Schwierigkeitsgrad „Fortgeschritten" absolviert werden. Selbst absolute Profis dürften hier eine ganze Weile dran sitzen, denn um alle 41 Fahrer und 36 Teams freizuschalten, braucht man Unmengen an Punkten und somit viel Geduld. Dieses Fortschritts-Grinding soll die Langzeitmotivation fördern, nagt aber stattdessen am Spielspaß, gerade in Kombination mit dem hohen Schwierigkeitsgrad.

Multiplayer

Den Multiplayer konnten wir leider noch nicht ausprobieren, da die Server zum Testzeitpunkt noch nicht online waren. Das Spiel bietet auf jeden Fall dedizierte Server, was einem flüssigen Rennverlauf zugutekommen sollte. ❑



Ein guter Fahrer muss sich an jede Wettersituation anpassen können, um am Ende als Weltmeister hervorzugehen.

MEINE MEINUNG

Michael Leibner



„Für Anhänger des Sports und von Rennsimulationen."

Mich hat MotoGP 20 vor allem von der Komplexität her positiv überrascht. Die Einstiegshürde ist hoch, aber genau das macht ja auch den Reiz aus. Als jemand, der allgemein mehr Interesse für den Autorennsport hat, werde ich dennoch weiterhin bevorzugt zu den Formel-1-Versoftungen greifen, zumal sich die Spiele bezüglich des grundlegenden Aufbaus sehr stark ähneln und die F1-Reihe qualitativ in allen Belangen trotz aller Qualitäten von MotoGP 20 ein ganzes Stück vorne ist. Wer allerdings von Rennsimulationen nie genug bekommen kann oder einfach ein Fan der realen MotoGP-Vorlage ist, kann auch bei der aktuellen Auskopplung der Serie ohne schlechtes Gefühl zugreifen und wird definitiv viel Spaß haben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Liebe zum Detail
- ➕ Gelungene Fahrphysik
- ➕ Spaßiger Karrieremodus
- ➕ Viele Einstellungsmöglichkeiten
- ➕ Unterschiedliche Fahrstile und Motorräder
- ➖ Eintöniger historischer Modus
- ➖ Grafisch nur mäßig
- ➖ Zu wenig Auswirkungen der technischen Verbesserungen
- ➖ Hohe Einstiegshürde und hoher Schwierigkeitsgrad



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

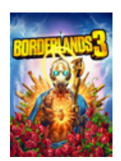
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

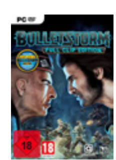
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



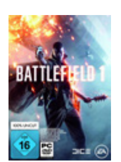
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

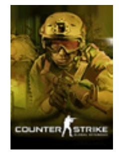
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

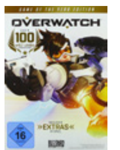
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

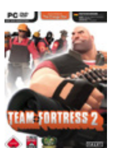
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

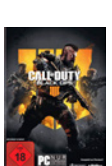
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

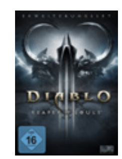
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

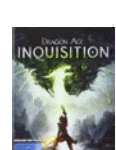
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Railway Empire: Down Under

Für mehr als zwei Jahre nach dem Release haben die Entwickler von Gaming Minds die Wirtschaftssimulation Railway Empire mit stets neuen Inhalten versorgt. Nachdem das Hauptspiel zunächst die Errichtung eines Eisenbahnimperiums auf dem Gebiet der USA ermöglichte, kamen mit diversen DLCs immer neue Gebiete dazu, darunter Mexiko, Deutschland, Frankreich und andere. Mit Down Under ist nun der siebte und letzte DLC für das Spiel erschienen. Wie der Name vermuten lässt, geht es diesmal nach Australien. Das berühmte Outback wird dabei in die vier Gebiete New South Wales, Queensland, South Australia und Victoria unterteilt. In diesen warten insgesamt 52 neue Städte auf eine Anbindung an das Eisenbahnnetz, damit Personen und Waren zirkulieren können. Dabei erwarten euch auch neue Handelsgüter wie Dosenbier und gegrillte Meeresfrüchte. Mit dem Siedlungsfeature gründet ihr sogar zusätzlich eigene Städte. **Matthias Dammes**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

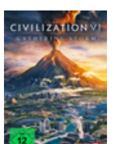
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

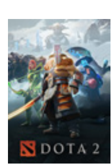
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

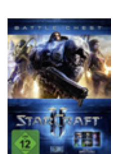
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

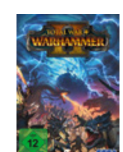
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

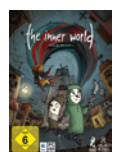
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

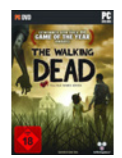
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Huntdown

Die Spielidee von Huntdown würde locker auf eine Briefmarke passen: Euch erwartet herrlich geradlinige 2D-Action im Stil von Contra! Als einer von drei Kopfgeldjägern ballert ihr euch durch 20 futuristisch-dreckige Stadtlevels, räumt dabei mit blutrünstigen Straßengangs auf und macht am Ende einen besonders kniffligen Bossgegner platt. Eine Verneigung vor den Actionstreifen der 80er-Jahre, die mit wundervollem Retro-Design, trashigen Sprüchen und starkem Synthesizer-Soundtrack voll ins Schwarze trifft. Die Action bleibt zwar simpel gestrickt, wird aber nie langweilig: Alleine oder im lokalen Koop mäht ihr euch durch die zahllosen Straßengangster, der Anspruch steigt dabei stetig an. Vorsicht: Der normale Schwierigkeitsgrad (es gibt insgesamt vier) beginnt zwar überraschend leicht, wird gegen Ende aber ziemlich knackig! Unterwegs sammelt ihr eine große Auswahl an Waffen auf und werft leer geballerte Knarren einfach zur Seite, im Angebot sind MGs, Shotguns, Granat- und Flammenwerfer, schwere Geschütze, Laserwummen und vieles mehr. Die blutige Action wird durch ein leichtes Deckungssystem aufgepeppt, durch das ihr euren Helden kurz aus der Schusslinie bringen könnt. Ein echtes Highlight von Huntdown ist der famose 16-Bit-Grafikstil: Jeder Level, jeder Gegner, jeder Boss wurde mit viel Liebe zum Detail gepixelt und flüssig animiert, außerdem punkten die Umgebungen mit erstaunlich viel Abwechslung. Huntdown ist zwar in wenigen Stunden durchgespielt, doch das Gesamtpaket überzeugt trotzdem: Wer Lust auf herrlich konzentrierte Retro-Action im großartigen Pixel-Art-Look hat, schnappt sich Huntdown für 20 Euro über den Epic Games Store. **Felix Schütz**



Rennspiele

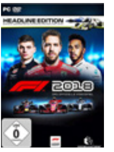
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Assassin's Creed Sisyphos

Lange hat es gedauert, nun hole ich endlich Assassin's Creed: Odyssey nach. Die lange Wartezeit hat aber auch ihren Grund, denn da ich davor schon Origins zu 100 Prozent komplettiert hatte (damals zum Launch), wusste ich: Das Ding wird mich ewig beschäftigen. Und so ist es auch! Seit mehreren Dutzend Stunden laufe ich durch Korinth, Athen und Co., sammle wie blöde Kram ein, befreie Lager, bin ungefähr alle zwei Minuten im Menü, um neue, gelootete Ausrüstung anzulegen, und frage mich ein wenig, warum ich das tue. Denn ja, im Grunde ist das alles ganz schön stumpfes Abarbeiten. Aber was soll ich sagen: Ich habe trotzdem irrsinnig viel Spaß! Durch die wirklich wunderschöne Welt laufen, ein bisschen kämpfen, ein bisschen Höhlen erforschen, mit dem Schiff über das Meer schippern; das hat einen angenehmen, beruhigenden Rhythmus. Ich werde nicht sonderlich gefordert (außer in der ein oder anderen Jagdmission) und kann nach einem langen Arbeitstag gut damit herunterkommen. Wäre Comfort Food ein Videospiel, es hieße für mich Assassin's Creed: Odyssey! **Lukas Schmid**



Online-Rollenspiele

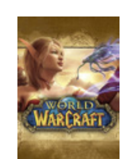
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

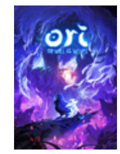
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

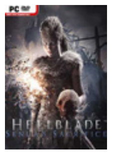
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



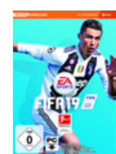
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

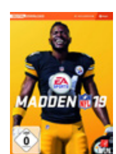
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

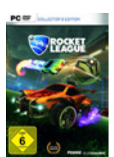
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



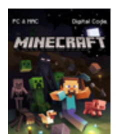
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

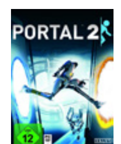
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

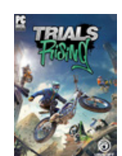
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

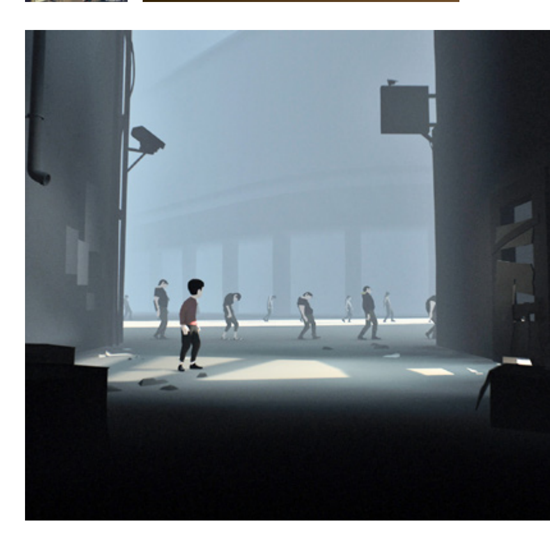
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Manch einer wird sich vermutlich fragen, weshalb ich dieses alte Spiel als Thema für den Einkaufsführer auskrame. Immerhin erschien das Rollenspiel schon vor mehr als acht Jahren. Aber da das Frühjahr 2020 so arm an interessanten Neuveröffentlichungen ist wie schon lange kein Jahresanfang mehr, musste ich mir meinen Spielspaß woanders suchen. Da bin ich eben mal wieder bei Kingdoms of Amalur hängen geblieben und ich habe mich sofort wieder verliebt. Man sieht dem Titel sein Alter inzwischen zwar deutlich an, aber es ist nach wie vor ein grandioses Rollenspiel. Allein die toll ausgearbeitete Fantasywelt erzeugt eine unvergleichliche Stimmung und zieht mich immer wieder in ihren Bann. Kein Wunder, schließlich war an ihrer Erschaffung unter anderem der berühmte Fantasy-Schriftsteller R. A. Salvatore beteiligt. Es macht einfach unheimlichen Spaß, durch die Feienlande zu ziehen, jede Menge Quests zu erledigen und dabei meinen Helden frei, ohne Klassenrestriktionen, zu entwickeln. Das Spiel schafft es auch auf interessante Weise, ein tiefgründiges Charaktersystem mit actionreichen Kämpfen zu kombinieren. Leider war das Spiel seinerzeit zu Unrecht nicht erfolgreich genug, um seine Entwickler von 38 Studios und Big Huge Games vor dem Untergang zu bewahren. Der bereits geplante Nachfolger konnte daher nie umgesetzt werden.

Matthias Dammes



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



VOM **15.** BIS **24. JUNI 2020**

10 Tage



Quelle: aleksangel@Adobe Stock

Shopping-Wahnsinn!

Top Angebote und heiße Schnäppchen!

Sichere dir bis zu 70% Rabatt vom 15. bis 24. Juni 2020!



Computec Media veranstaltet im Zeitraum vom 15. bis zum 24. Juni 2020 zum vierten Mal die Cyber Week – zehn Tage Shopping-Wahnsinn mit vielen tollen Produkten. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern

- unzählige tolle Angebote
- exklusive Rabatte
- einmalige Zusatzleistungen.

Eine Übersicht mit allen bislang bestätigten Partnern ist auf der folgenden Seite zu finden. Wir freuen uns besonders, euch erstmals auch Produkte von LEGO aus den Serien Technic und Minecraft präsentieren zu können.

Alle Angebote werden ab 15. Juni 2020 auf unserer offiziellen Aktions-Website **www.cyberweek.deals** aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen viel Spaß mit den zahlreichen tollen Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

Alle bisher bestätigten Cyber Week-Partner:





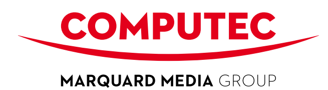
















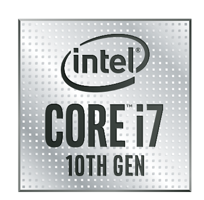






























Der Flagship-Store von Holocafé in Düsseldorf (hier bei der Eröffnung im Jahr 2016) bleibt bis auf Weiteres geschlossen. Die Köpfe dahinter betreiben derweil Produktentwicklung und versuchen, die durch die Corona-Maßnahmen bedingte Krise anderweitig zu nutzen. (Bild: Medienagentur plassma)

DIE SPIELEBRANCHE IM HOMEOFFICE

ARBEITEN WÄHREND DER CORONA-KRISE

PR-Manager, Gründer und Redakteure: Auch die Spielebranche steckt mitten in der Corona-Krise. Doch wie genau arbeiten die Menschen eigentlich im Homeoffice und was bedeuten die Maßnahmen für die Branche? Wir stellen fünf Fallbeispiele vor. **Von:** Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

SEBASTIAN KREUTZ

Sebastian Kreutz ist Mitgründer und Geschäftsführer von Holocafé. Das Unternehmen entwickelt Virtual-Reality-Cafés als Franchise-Konzept und produziert unter anderem auch die Spiele und die Betriebs-Software dahinter.



Bild: Medienagentur plassma

PC Games: **Mit dem Holocafé-Konzept seid ihr ja als Betreiber solcher Freizeiteinrichtungen sehr direkt von den Corona-Maßnahmen betroffen, oder?**
Sebastian Kreutz: Das ist richtig. Seit dem 16. März sind die Lokale zu. Diese Maßnahme war ja zunächst bis zum 19. April begrenzt. Aber es hat sich nach dem 19. April gezeigt, dass es keinen Fahrplan in der Politik für Gaststätten, Hotels oder Freizeitstätten gibt. Das heißt für uns: abwarten und schauen, wann wir wieder öffnen dürfen.

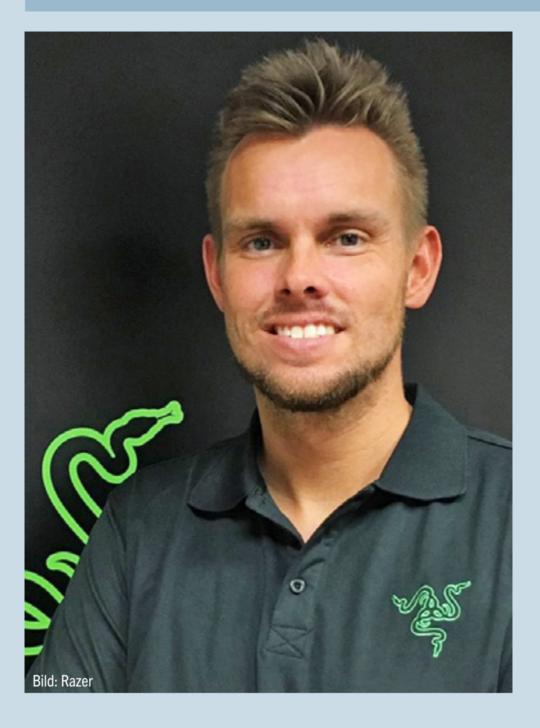
PC Games: **Die Coronakrise kam ja etwas später in Deutschland an. Inwiefern kann man sich als Betreiber eines Unternehmens wie dem Holocafé auf die Maßnahmen vorbereiten?**
Sebastian Kreutz: Die Hypothese war: „Wenn das passiert, dann gehen vermutlich alle Umsätze auf null zurück.“ Wir haben in Düsseldorf unseren eigenen Flagship-Store und alle anderen Anlagen sind ja durch uns an selbstständige Unternehmer lizenziert. Bei denen sah es nicht anders aus. Wir sind daher vom „Worst Case“ ausgegangen und haben folgende Fragen gestellt: Wie lange halten unsere Reserven? Was ist, wenn wir die Soforthilfen in Anspruch nehmen? Dann mussten wir auch überlegen, welches Personal könnten wir in Kurzarbeit schicken und was geschieht mit den übrigen Mitarbeitern? Am wichtigsten war jedoch die Frage, wie wir diese Zeit sinnvoll nutzen können. Denn abseits des Ladenbetriebs können wir ja immer noch Produktentwicklung betreiben.

PC Games: **Welche konkreten Maßnahmen habt ihr dann in der Folge ergriffen?**
Sebastian Kreutz: Wir haben laufende Kosten reduziert. Beispielsweise hatten wir einen Baukredit für den Flagship-Store aufgenommen. Hier haben wir die Bank kontaktiert und besprochen, ob Stundungen möglich wären. Wir haben natürlich auch überlegt, an dem KfW-Programm teilzunehmen, haben dann jedoch hinterfragt, ob es sinnvoll ist, eine neue Verbindlichkeit aufzunehmen, nur um eine andere zu bedienen. Ähnlich auch bei den Stromversorgern, bei denen wir die Abschläge gesenkt haben, da ja in den Läden weniger Strom benötigt wird. Zeitgleich haben wir uns mit dem Entwicklerteam zusammengesetzt und überlegt, wie wir diese frei gewordene Zeit anders nutzen können.

PC Games: **Also ist diese Zeit für euch eine Chance, euch neu zu strukturieren und Projekte anzugehen, die vorher liegengeblieben sind?**
Sebastian Kreutz: Sowohl als auch! Dadurch, dass wir uns nicht mehr um den eigentlichen Lokalbetrieb kümmern müssen, haben wir mehr Zeit. Und das öffnet die Gedankenwelt wieder, um neue Dinge anzustoßen. Wir haben nun Luft, um Ideen anzugehen – sowohl in Sachen Software als auch bei der Hardware. Wir arbeiten beispielsweise gerade an einem Prototyp eines digitalen Multi-Touch-Tisches, mit dem Besucher etwa Essen bestellen, spielen oder andere Dinge in den Pausen tun können. Diese Weiterentwicklung ist bislang immer liegen geblieben und jetzt sieht es so aus, als könnte der erste Prototyp zum Neustart bereits im Laden stehen.

PATRICK SCHRÖDER

Patrick Schröder arbeitet bei Razer Europe als PR-Spezialist und ist in dieser Funktion für die Pressearbeit im Raum Deutschland, Österreich und der Schweiz verantwortlich.


Bild: Razer

PC Games: **Wie schnell hat Razer auf die Corona-Krise reagiert?**
Patrick Schröder: Das deutsche Office ist ja in Hamburg, einer der zwei Hauptsitze liegt aber in Singapur. Dadurch war das Unternehmen früh sensibilisiert. Es gab bereits Mitte Januar die erste Info-Mail zu Themen wie Hygiene im Büro. Sehr früh wurden auch Reisen nach China abgesagt und Mitarbeiter, die sich zuvor in Risikogebieten aufhielten, wurden ins Homeoffice in Quarantäne geschickt. Mitte/Ende Februar wurden auch Maßnahmen in Hamburg ergriffen: Desinfektionsmittel wurden aufgestellt und es wurde Fieber gemessen, bevor jemand ins Haus kommt. Wir in Hamburg machen jetzt seit dem 15. März Homeoffice.

PC Games: **Deine Aufgabe besteht in der Kommunikation mit der Presse und Razer selbst. Wie funktioniert das aus dem Homeoffice heraus?**
Patrick Schröder: Ich habe nicht das Gefühl, dass Journalisten in Kurzarbeit gegangen wären. Ganz im Gegenteil, sie arbeiten wie zuvor auch – nur eben von zu Hause aus. Zudem habe ich den Eindruck, als wären sie offener für 30-minütige Calls, um über aktuelle Themenschwerpunkte für anstehende Tests oder Artikel zu sprechen. Die Kommunikation mit den Medien sehe ich daher durchweg positiv.

PC Games: **Wie musstet ihr die Pressearbeit umstellen, um der Situation gerecht zu werden?**
Patrick Schröder: Genau in diesem Punkt sehe ich große Herausforderungen auf uns zukommen. Wir haben sonst viele Presse-Events zur Vorstellung neuer Hardware bei uns im Office gemacht und haben zu diesem Zweck Journalisten aus ganz Europa nach Hamburg eingeladen. Das geht jetzt natürlich nicht mehr! Wir müssen also einen Weg finden, um neue Technik erlebbar zu machen. Aber wir arbeiten daran. Vielleicht müssen wir den Journalisten zunächst ein Muster zukommen lassen und ergänzend könnte man die Hardware dann per Video-Chat in Microsoft Teams mit dem jeweiligen Produkt-Manager vorstellen und gemeinsam ausprobieren. So etwas in der Art haben wir zuletzt etwa für die neuen Razer Blade Laptops gemacht. Hier gab es klassische Pre-Briefings per Video-Chat.

PC Games: **Inwiefern haben sich vielleicht auch die Anfragen bei euch geändert?**
Patrick Schröder: Wir haben unsere PR- und Marketing-Strategie natürlich entsprechend angepasst: Wir starteten etwa die „Stay Home and Game On"-Kampagne und rückten so Produkte, die für Streaming oder Video-Calls geeignet sind, in den Fokus. Wir bekommen auch plötzlich Anfragen aus ganz anderen Medienbereichen – gerade Business-seitig. Ich habe einige Anfragen von Journalisten erhalten, die ich zuvor noch nicht kannte. Aber das ist natürlich auch interessant für uns, da beispielsweise die Razer-Kiyo-Kamera ja nicht nur fürs Streaming, sondern auch für Video-Chat bestens geeignet ist. Wir erreichen so also möglicherweise eine neue Zielgruppe.

MICHAEL WIECZOREK

Michael Wieczorek ist bei Heise Medien als Senior Video-Producer tätig, er kümmert sich um Konzeption und Produktion von Bewegtbildern. Durch seine Vergangenheit als Redakteur ist er auch als Tester tätig und streamt über Twitch oder veröffentlicht Videos auf Youtube.


Bild: Michael Wieczorek

PC Games: **Wie groß war für dich die Umstellung zum Homeoffice?**
Michael Wieczorek: Uns steht frei, ob wir vom Homeoffice arbeiten oder ins Büro gehen, sofern wir uns dort an gewisse Hygiene- und Sicherheitsregeln halten. So darf man beispielsweise nicht zu zweit in einem Büro sein. Bereits vor der Coronakrise gab es bei uns die Möglichkeit auf Homeoffice. In meinem Fall hatte ich zuvor vier Tage im Büro in Hannover und einen zu Hause. Jetzt sind es eben fünf Tage Homeoffice. Der Vorteil bei mir war sicherlich, dass ich gewohnt war, von zu Hause zu arbeiten und somit eine Basis hatte, auf der ich aufbauen konnte. Ich habe entsprechende Hardware vor Ort und war auch aus meiner vorherigen Arbeit bei Golem gewohnt, in ein Team von außen hineinzuarbeiten.

PC Games: **Als Video- und Content-Producer benötigt man ja technische Voraussetzungen, die im Homeoffice nicht unbedingt gegeben sind. Wie beeinflusst die Coronakrise deine Arbeit?**
Michael Wieczorek: Für mich fällt natürlich das Videostudio weg, das wir für unsere Podcasts c't Uplink und die heiseshow verwenden. Dort produzieren wir normalerweise Videos und ich oder ein Kollege übernehmen dabei die Regie. Aufgrund der Maßnahmen können sich nun aber nicht mehr mehrere Menschen in einem Raum aufhalten. Wir mussten uns das Studio in Zeiten der Krise digital aufbauen. Wir entschieden uns dabei für das Tool Streamyard, was uns entsprechende Möglichkeiten bietet.

PC Games: **In Zeiten von „Social Distancing" kommunizieren viele Familien vermehrt über Video-Chat. Wie oft musstest du schon Ratschläge zu Equipment und Software geben?**
Michael Wieczorek: Oft! Privat habe ich neben dem professionell aufgebauten „Arbeitsstudio" auch im Wohnzimmer ein kleines Studio installiert, wo wir dann beispielsweise regelmäßig mit den Großeltern unserer kleinen Tochter video-chatten. Aber auch von Freunden kommen immer wieder Fragen: Welche Kamera benötigen wir? Welches Mikro ist gut? Oder auch: Welches Programm verwendet man am besten? Die meisten versuchen es mit Facebook oder Whatsapp. Damit ist man superflexibel, aber diese Dienste bieten nicht die Qualität für etwas Beständiges – gerade in Zeiten der Corona-Krise. Ich habe in den letzten Wochen sicher 20 bis 30 Mal erklärt, wie Streamyard funktioniert. Das Video-Gespräch darf kein Stressfaktor sein.

PC Games: **Welche Chancen siehst du in der aktuellen Situation – gerade was die Digitalisierung angeht?**
Michael Wieczorek: Ich sehe ein starkes Plus für das Homeoffice an sich. Viele Mitarbeiter merken jetzt, wie viel sie von zu Hause schaffen. Und viele Firmen erkennen, wie effizient Homeoffice funktionieren kann – oder eben auch nicht. Es ist ein erzwungenes Testmodell. Wir waren überrascht, wie gut der Arbeitsalltag so funktioniert. Das heißt aber nicht, dass Homeoffice das Allheilmittel ist. Gleichzeitig lösen wir dadurch auch andere Probleme – wie etwa beim Klimawandel. Wir fahren weniger Auto und reisen weniger. Das sind meiner Meinung nach Chancen für die Zukunft, die wir nutzen sollten.

EUGEN BARTESKA

Eugen Barteska ist Managing Director beim unabhängigen Entwicklerstudio b-Interaktive. Seit 2011 entwickelt das 16-köpfige Team in Deutschland und Polen Social-Games, wie etwa zum Beispiel das von Schmidt lizenzierte Kniffel Dice Clubs.

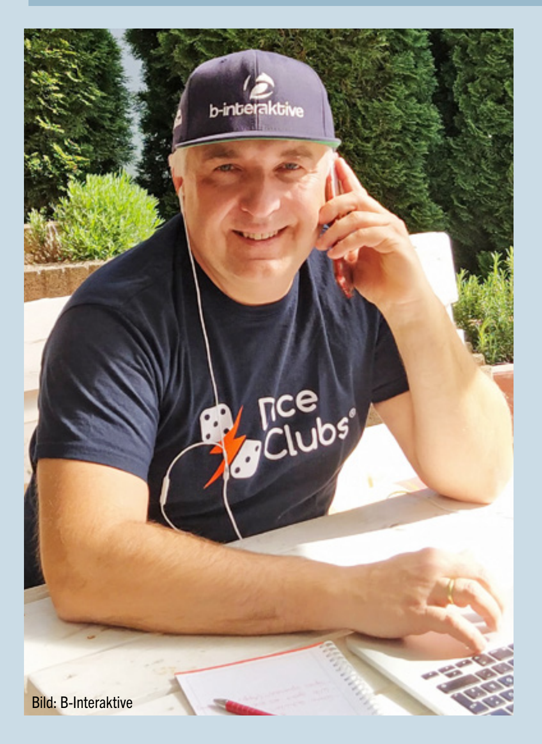


Bild: B-Interaktive

PC Games: **Wie waren die Arbeitsabläufe vor Corona und wie sind sie in der Krise?**
Eugen Barteska: Mein Geschäftspartner sitzt in Polen. Daher war es für mich vollkommen normal, dass wir digital kommunizieren. Für mich war das kein Problem, für meine Mitarbeiter war es eine mittelschwere Katastrophe. Ein Teil hat auch die Rechner aus dem Office mit nach Hause genommen. Wir arbeiten seit dem 15. März 2020 von zu Hause aus und inzwischen haben alle Arbeit und Privatleben entsprechend getrennt. Alles ist natürlich ein bisschen langsamer, da man sich für Calls und andere Termine absprechen muss.

PC Games: **Wie hat sich die Weiterentwicklung eurer Apps verändert?**
Eugen Barteska: Wir müssen auf jeden Fall mehr Test-Cases aufstellen. Immer wenn es jetzt Code-Änderungen gibt, dann müssen die Entwickler das jetzt besser dokumentieren. Der Kollege, der die Tests durchführt, nimmt das dann meist per Handy auf und teilt die Inhalte anschließend per Dropbox. Im Großen und Ganzen aber sorgt die aktuelle Situation dafür, dass man seine Arbeit besser strukturiert.

PC Games: **Ihr produziert Spiele mit sozialer Komponente. Wie haben sich die Download- und Zugriffszahlen in den vergangenen Wochen entwickelt?**
Eugen Barteska: Der Anstieg begann Mitte März mit einer Verdopplung der Downloads im App-Bereich der Brettspiele. Wir müssen da aber auch die Kirche im Dorf lassen. Wir sprechen hier von 3.000 bis 4.000 zusätzlichen Downloads am Tag. Wir verdienen unser Geld hauptsächlich mit Werbeeinnahmen und diese schwanken momentan extrem von Tag zu Tag und von Woche zu Woche. Wie sich diese Entwicklung auf unser Unternehmen auswirkt, wird sich noch herausstellen. Wir versuchen, unsere Spieler langfristig zu binden, und blenden Werbung daher erst nach mehreren Wochen ein. Im Gegenzug bleiben die meisten Spieler dann aber auch im Schnitt bis zu neun Monaten dabei.

PC Games: **Siehst du speziell eure App-Sparte als möglichen Gewinner der Corona-Krise oder machst du dir Sorgen um die Zukunft des Unternehmens?**
Eugen Barteska: Ich denke, wir werden mehr Nutzer bekommen. Ob die aber alle langfristig bleiben, ist noch ungewiss. Aber wir haben immer vorgesorgt: Wir sind komplett unabhängig und selbstfinanziert. Wir sind nicht extern auf jemanden angewiesen und kontrollieren unsere Werbekampagnen selbst. Wir können daher ganz gut abschätzen, was reinkommt und was rausgeht. Aktuell haben wir tatsächlich Schwankungen von 50 Prozent Umsatz weniger, sehen aber auch die höhere Anzahl an Downloads. Insofern hoffen wir, dass wir den Umsatzrückgang in drei Monaten wieder ausgleichen. Diesen „Einbruch" nach dem „Hoch" im Dezember hatten wir übrigens immer. Insofern muss das auch nicht zwangsläufig mit Corona zusammenhängen.


Bild: Computec

MARIA BEYER-FISTRICH

Maria Beyer-Fistrich arbeitet bei Computec als Brand/Editorial Director und ist damit unter anderem für die Organisation der Abläufe bei der Produktion von Magazinen wie der N-ZONE und eben auch der PC Games verantwortlich. Sie entschied sich gegen das Homeoffice und arbeitet weiter aus dem Büro heraus.

PC Games: **Warum hast du dich für das Büro und gegen Homeoffice entschieden?**
Maria Beyer-Fistrich: Für mich ist das ein Stück Normalität. Außerdem arbeite ich im Büro besser und trenne gern das Private vom Beruflichen. Da ich mit dem Auto zur Arbeit fahre und dann auch hier aktuell in einem Einzelbüro sitze, lassen sich die gesetzlichen Bestimmungen problemlos einhalten.

PC Games: **Wie reibungslos hat die Umstellung auf Homeoffice bei euch im Verlag geklappt und wo lagen die besonderen Herausforderungen?**
Maria Beyer-Fistrich: Bei uns hat alles gut geklappt. Wir haben verlagsweit bereits 2019 angefangen, mit Microsoft Teams zu arbeiten. PC Games, PC Games Hardware und buffed sitzen in Fürth, die Kollegen von 4Players in Hamburg und die Kollegen von Golem in Berlin, wir mussten schon immer verstärkt auf digitale Kommunikation setzen. Größte Herausforderung war sicher die Videoproduktion. Wir haben jetzt einen Kollegen im Büro, der Videos vertont. Geschnitten wird teils im Homeoffice – trotz der großen Datenmengen.

PC Games: **Inwiefern fordert diese Situation andere Führungsqualitäten?**
Maria Beyer-Fistrich: Wichtig ist jetzt vor allem, dass man Sorgen und Probleme von Mitarbeitern noch ernster nimmt und zuhört, selbst wenn man vielleicht gerade keine Zeit dafür hat. Jeder reagiert schließlich anders auf die Ausnahmesituation. Wir haben Eltern in der Redaktion, die neben dem Vollzeitjob die Kinder „bespaßen" müssen. Da muss man ebenfalls mit Augenmaß reagieren, wenn nicht alles so schnell fertig wird wie gewohnt.

PC Games: **Was bedeutet die Coronakrise gerade für das Weiterbestehen der zahlreichen Printmagazine?**
Maria Beyer-Fistrich: Ehrlicherweise haben wir uns natürlich Sorgen gemacht, was passiert, wenn die Kioske schließen. Bisher ist keine unserer Befürchtungen eingetreten. Wir haben trotzdem vorsorglich ein neues Abo-Angebot ins Leben gerufen, welches super angenommen wird. Interessanter sind eher die Entwicklungen auf dem Anzeigenmarkt, der in den vergangenen Wochen massiv eingebrochen ist. Da wir uns in einem sehr speziellen Marktumfeld befinden, sind die Auswirkungen bei uns jedoch bisher nicht so heftig wie erwartet. Hoffen wir, dass das so bleibt.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 06/2010

Von: Moritz Schmidtke & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ In der Ausgabe 06/2010 hatten wir die Ehre, Assassin's Creed 3 zu enthüllen. Außerdem mit an Bord: Vorschauen zu Spielen wie Call of Duty: Black Ops sowie Fallout: New Vegas.

Das Ende einer Ära

Gothic-Fans waren enttäuscht von Arcania: Gothic 4

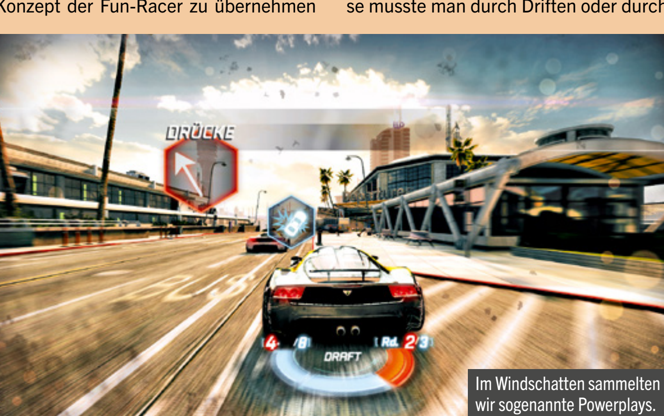
Nicht nur hierzulande scharte die Gothic-Reihe rund um den namenlosen Helden und seinen Kampf gegen die Schergen des finsteren Gottes Beliar eine rege Fan-Gemeinde um sich. Gothic 1 und 2 kann man wohl ohne zu übertreiben als echte Klassiker der deutschen Videospielgeschichte bezeichnen. Und das haben sich die Entwickler von Piranha-Bytes auch verdient, lieferten sie doch mit den Gothic-Spielen eine bis heute erfrischend andere Rollenspiel-Erfahrung. Das lag vor allem an den knackigen, derben Dialogen und der kleinen, aber gut durchdachten Open World. Doch alles Gute hat einmal ein Ende. Bereits Gothic 3 wurde als Bug-Fest weitgehend negativ aufgenommen und durch einen damaligen Streit zwischen den Entwicklern und dem Publisher JoWood wurde am Spiel – bis auf einen Community Patch – im Nachhinein nichts mehr verbessert. Nachdem sich Entwickler und Publisher schlussendlich getrennt hatten, kam eine Ankündigung, die die Herzen der Fangemeinde zunächst höher schlagen ließ: Ein vierter Teil der Gothic-Reihe unter dem Namen Arcania war in Arbeit! JoWood beauftragte hierfür das Entwicklerstudio Spellbound. Schnell kam die Enttäuschung. Durch den Wechsel ging der beliebte Gothic-Charme größtenteils verloren, kritisiert wurden auch die eintönigen Quests, das konfuse Storytelling sowie das Balancing und die rückständige Grafik. Als wir vor zehn Jahren unsere Vorschau zu Arcania: Gothic 4 veröffentlichten, ahnten wir dennoch nicht, dass eine großartige Reihe damit vielleicht für immer ihren Abschied nahm. Immerhin versucht Piranha Bytes, den Geist der Gothic-Reihe fortzusetzen, wie zum Beispiel mit dem 2017 veröffentlichten Sci-Fi-Rollenspiel Elex.

In Arcania: Gothic 4 machte sich der namenlose Held zu neuen Abenteuern auf.

Ein Racing-Game unter dem Radar

Der moderne Fun-Racer Split/Second im Test

Wenn es um Highspeed-Autorennen, gewürzt mit einer gehörigen Portion Items und Power-ups geht, dann fällt den meisten nur ein Vertreter dieses sehr speziellen Genres ein: Mario Kart. Na gut, vielleicht noch die Rennspiel-Ableger aus dem Sonic- oder Crash-Bandicoot-Franchise. Doch vor zehn Jahren versuchten gleich zwei Spiele im selben Monat, das Konzept der Fun-Racer zu übernehmen und in ein etwas moderneres Setting zu transportieren. Wir testeten in unserer Ausgabe vor zehn Jahren Split/Second von den Black Rock Studios, das in direkter Konkurrenz zu Bizarre Creations' Rennspiel Blur erschien. Während man in Blur Items aufsammelte und abfeuerte wie in Mario Kart, ging es bei Split/Second um sogenannte Powerplays. Diese musste man durch Driften oder durch geschicktes Fahren im Windschatten der Konkurrenz aufladen. War genug Energie aufgeladen, durfte man blaue oder rote Powerplays auslösen. Bei Ersteren explodiert mal eine Tankstelle oder ein Bus schleudert über die Strecke, dem konnte man mit Geschick ausweichen. Die teureren, roten Powerplays hingegen fegten die feindlichen Fahrer mit Sicherheit von der Strecke und konnten teilweise sogar den Streckenverlauf ändern. An den actiongeladenen Rennen kann man sogar heute noch Spaß haben, vor allem im Mehrspieler und im Splitscreen. Es ist äußerst schade, dass wir nicht auf einen Nachfolger hoffen dürfen, denn sowohl die Entwickler von Blur als auch Split/Second meldeten ein Jahr nach Release Insolvenz an, und das trotz sehr guter Kritiken für beide Spiele.



Im Windschatten sammelten wir sogenannte Powerplays.

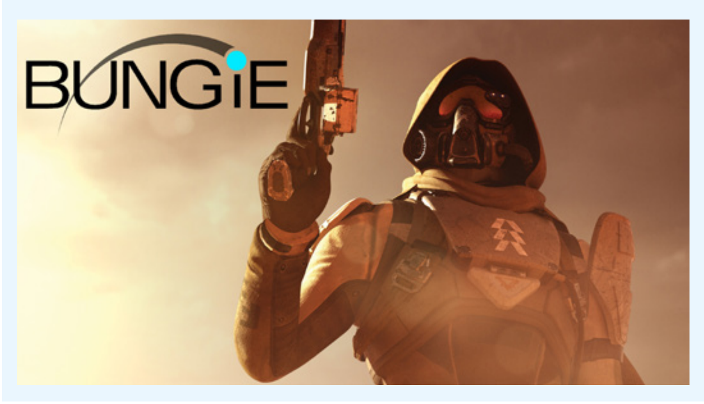


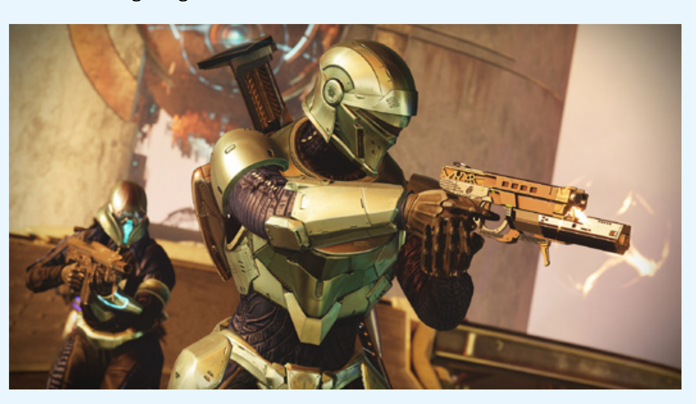
In den Rennen mussten wir auch mal landenden Flugzeugen ausweichen.

Bungie arbeitet für Activision

Die Geburt von Destiny

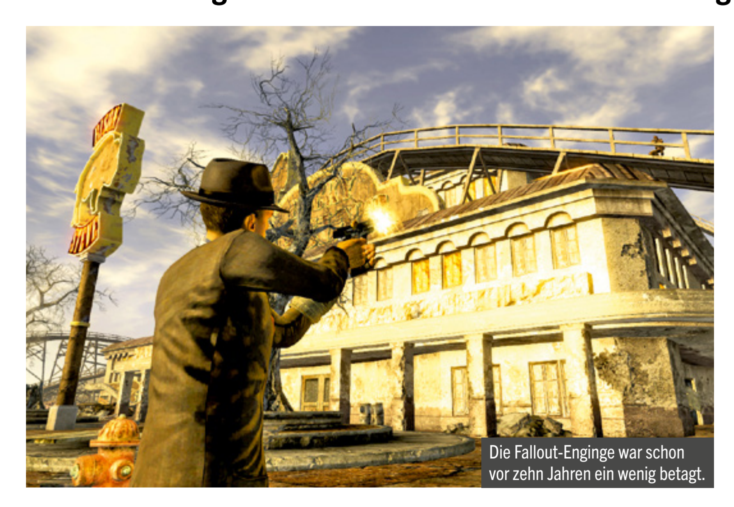
In unserer Juni-Ausgabe von 2010 nahm die Meldung auf den Nachrichtenseiten nur einen recht kleinen Abschnitt ein, die Überschrift: Halo-Entwickler bei Activision unter Vertrag. Wir informierten damals darüber, dass Bungie in den kommenden zehn Jahren für Activision Spiele entwickeln würde und dass der zwischen dem Publisher und dem in Seattle ansässigen Studio geschlossene Vertrag die Veröffentlichung mindestens eines neuen Action-Spiel-Universums vorsieht. Damals werkelte Bungie noch an Halo: Reach. Um das neue Franchise mit Activision rankten sich lediglich Gerüchte, man munkelte, es wird ein Action-Rollenspiel. Bis dahin war aber noch nichts bestätigt worden. Heute wissen wir natürlich längst, dass der 2014 erschienene MMO-Ego-Shooter Destiny aus dieser Partnerschaft hervorgehen sollte. Der 2017 erschienene Nachfolger, Destiny 2, wird von Bungie immer noch fleißig mit Updates versorgt, verbessert und weiterentwickelt. Die regelmäßig wechselnden Seasons und die damit neuen Quests sowie Multiplayermodi sorgen dafür, dass der Grind für viele nie langweilig wird und dass es immer etwas zu tun gibt. Bungies Partnerschaft mit Activision endete jedoch bereits 2019, laut Activision sei Destiny finanziell nicht so erfolgreich gewesen wie anfangs erhofft. Für uns hatte die vorzeitige Trennung auf jeden Fall auch etwas Gutes: Das Grundspiel Destiny 2 sowie die ersten beiden Erweiterungen kann man seitdem kostenlos auf Steam herunterladen.





Früher war mehr Rollenspiel

Die Erinnerung an den Ersteindruck zu Fallout: New Vegas


Die Fallout-Enginge war schon vor zehn Jahren ein wenig betagt.

Wer letztes Jahr die Medien verfolgt hat, wird wohl die zahlreiche und harsche Kritik mitbekommen haben, die Bethesda sich aufgrund des Online-Rollenspiels Fallout 76 gefallen lassen musste. Jetzt ist das Spiel durch das Wastlanders-Update zwar um ein paar NPCs und eine halbwegs sinnvolle Story bereichert worden, so richtig zufrieden sind die Fans aber trotzdem nicht. Werfen wir darum doch einen Blick durch unsere rosarote Brille zurück in die Zeit, als Bethesdas Ruf noch nicht durch Mikrotransaktionen und falsche Marketingversprechen geschädigt war: vor zehn Jahren, als wir vom Bethesda European Gamers Day 2010 berichteten und unsere ersten Eindrücke zu Fallout: New Vegas schilderten. Die Fallout-Engine war schon damals sehr betagt und die Grafik war selbst für 2010 keine Augenweide, dafür überzeugte New Vegas umso mehr durch die Story und die zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten innerhalb der Geschichte und der Nebenaufgaben. Hinzu kommt eine offene Spielwelt, die sich zu entdecken lohnt, teils witzige Dialoge mit tollen Charakteren, welche durch die tiefgehenden RPG-Elemente beeinflusst werden können und als Kirsche obendrauf ein Soundtrack aus den 50er-Jahren mit Ohrwurm-Garantie. Von all diesen Dingen, die New Vegas zu einem der beliebtesten Titel der Reihe machten, ist uns heute nur noch Letzteres übriggeblieben.

Nur für echte Mittelalter-Enthusiasten

Unser Test zu Mount & Blade: Warband

Für Mittelalterfans gibt es seit dem 30. März 2020 Nachschub, der Sandbox-Rollenspiel-Strategie-Mix Mount & Blade 2: Bannerlord begeistert zunehmend die Fans realistischer Mittelalterrollenspiele. Grund genug, um einen Blick zurück auf den letzten großen Ableger der Reihe zu werfen: Mount & Blade: Warband. Man mag es kaum fassen, aber dieser wurde vor Kurzem zehn Jahre alt! Mit Mount & Blade erschuf Entwickler Taleworlds einen Rollenspiel-Strategie-Mix, der viele gute Ideen in teils langweiligen Quests, schrecklicher Grafik und einigen Bugs untergehen ließ. Der Nachfolger Mount & Blade: Warband sollte alles besser machen. Es wurden zahlreiche Verbesserungen in grafischer aber auch in spielerischer Hinsicht vorgenommen, wie etwa die Ergänzung eines Multiplayer-Modus, die Möglichkeit, zu heiraten, in Geschäfte zu investieren und sogar ein eigenes Königreich zu gründen. Nichtsdestotrotz krankte Warband an einem hakeligen Gameplay und einer fiesen Grafik, weswegen der Klassiker eher etwas für echte Puristen blieb.


Grafisch war Mount & Blade zwar keine Augenweide, aber spielerisch waren wir von den Mittelaltergefechten angetan.

ROSSIS RUMPELKAMMER



Last Edition

Es ist genau 28 Jahre her, dass zwei seltsame Gestalten mir eine neue Zeitschrift vorlegten, die sie selbst gegründet hatten: die Playtime. Als ich darin blätterte, kam ich zu den Seiten mit den Leserbriefen und sprach die schicksalsschweren Worte: „Das kann ja sogar ich besser.“ 28 Jahre lang habe ich einen Beruf ausgeübt, der mir wirklich Freude machte. Ich arbeitete mit Menschen zusammen, die mehr Familie als Firma waren, und hatte die besten Leser, die sich ein Leserbriefonkel wünschen konnte. Doch dies sind nun meine letzten Zeilen für die PC Games. Und da man sich nach so langer Zeit nicht verabschieden kann, ohne rührselig zu werden, mache ich es kurz und schmerzlos:

„Macht’s gut und danke für den Fisch.“

RAINERS EINSICHTEN REVISITED

RAINER ROSSHIRT

11/1997 Diese Seiten haben recht viel mit einer Talkshow gemeinsam. Aber habt ihr euch schon einmal Gedanken darüber gemacht, dass ich es viel schwerer habe als ein Kollege im Fernsehen (mal ganz abgesehen davon, dass die eine Mörderkohle einfahren)? Ich muss nehmen, was kommt. Ich kann nicht rückfragen. Aber das größte Manko sind die Lacher. Da habe ich schon mal (was ja selten genug vorkommt) einen geistreichen (!) Witz gemacht, aber kein Mensch kapiert den Gag. Die Jungs vom TV haben es da leichter (nicht nur wegen der Mörderkohle). Die Einpeitscher (oder wie man die Animateure nennt, die hinter der Kamera ihrer fröhlichen Tätigkeit nachgehen) sagen dem Zuschauer, wann er zu klatschen, zu lachen, zu weinen hat. Natürlich könnte ich jeden Gag rot, jede philosophische Weisheit blau umranden, aber das würde wahrscheinlich auch wieder niemand verstehen. Zudem bekomme ich meinen Applaus auch nicht unmittelbar, sondern immer erst ein paar Tage nach Erscheinen des Heftes. Diese Wartezeit zehrt doch arg an meinen Nerven. Aber immerhin habe ich auch zwei Vorteile gegenüber meinen gefilmten Kollegen: Ich kann mir aus einer Auswahl an Kandidaten problemloser einen aussuchen, muss die abgelehnten nicht im Bus nach Hause karren und wenn meine Show nicht ankommt, kann man mich auch nicht mit landwirtschaftlichen Erzeugnissen älteren Datums bewerfen.

01/1998 Wir leben in einer Zeit, in der man der Werbung ausgeliefert ist. Harte Kerle rauchen Barlmoro, Softies quetschen sich in italienische Klamotten, Sportliche machen sich Gummiwürste ans Heck ihrer Autos. Wer dazugehören möchte, dynamisch und modern ist, aber dennoch Individualist, braucht eben einen Computer. Aber mal ehrlich! Um Ihren Kontostand zu berechnen, genügt doch auch ein Kinderspielzeug mit Holzperlen an Stangen, und um den Bestand an Dosenbier zu überblicken, brauchen Sie nur Ihre Daumen. Dabei gibt es wirklich sinnvolle Geräte für einen modernen Haushalt! Ein Zigarettenautomat, ein Sockensucher, eine tragbare Autowerkstatt oder eine faltbare Mikrowelle für den kleinen Hunger zwischendurch – das wären Dinge, mit denen wirklich jeder etwas anfangen könnte. Seit der Erfindung des Automobils wagte niemand davon zu träumen, dass es jemals eine Erfindung geben könnte, die oft unnütz, immer teuer ist, aber dennoch jedem halbwegs vernünftigen Menschen als unentbehrlich verkauft werden kann. Ein wirklich genialer Schachzug! Nicht auszudenken, was dies für die Volkswirtschaft geleistet hat. Wir haben doch schon immer gerne gespielt, und wenn es nur am Flipperautomaten in der Stammkneipe war. Mit dem Computer wird es nun gesellschaftsfähig. Nun ist das Ballern auf Aliens plötzlich kein Kinderkram mehr, sondern man bereitet sich nun auf die beruflichen Aufgaben des nächsten Jahrzehnts vor. Und ehrlich gesagt: ich finde das gut. Leider gibt es noch immer einen erschütternd großen Teil von Computergegnern, die der Meinung sind, ein Computer habe zu rechnen und sonst nix. Wie ich diese Diskussionen hasse. Ich habe aber herausgefunden, dass man diese Art Mensch durch die richtige Satzwahl sehr schnell zum Schweigen bringen kann. Ich empfehle in diesem Fall: „Seit ich über Merge die Proportionalschrift blocke, habe ich bei den Stringvariablen fast keine Überlagerungen mehr während der Emulation.“ Sollte ich in flagranti mit einem Joystick in der Hand erwischt werden, bevorzuge ich: „Ich teste mal eben, ob mein Monitor bei verschiedenen Shading-Effekten auch mit dem Rasterzeileninterrupt korrespondiert.“ Beide Sätze wirken immer!

02/1999 Ein Nachteil eines Internet-Zugangs könnte es eventuell sein, dass man relativ viel Zeit damit verbringt. Besonders ärgerlich ist das natürlich für den alleine Lebenden, muss er doch gelegentlich anfallende Haushaltstätigkeiten minimal einschränken. Da wäre das lästige Einkaufen. Folgende Methode hat sich bei mir als optimal herausgestellt: Regelmäßiges Einkaufen ist Unsinn. Wenn man gerade eh unterwegs ist, einfach alles mögliche für den Kühlschrank einpacken. Lebensmittel haben die erfreuliche Eigenschaft, von sich aus kundzutun, wann sie verdorben sind. Im Normalfall kommen sie in schlichten Farbtönen ins Haus. Wenn dann die Salami bunt und schrill zu leuchten beginnt, sollte man sie vom Kühlschrank in die Mülltonne umlagern. Milch ist verdorben wenn sie wie Joghurt aussieht, Joghurt ist verdorben, wenn er wie Camembert aussieht, und der ist verdorben, wenn er wie Tilsiter aussieht – Tilsiter ist eh nur verdorbene Milch. Konserven gehören in den Müll, wenn sie rund werden und wie ein Fußball aussehen. Eine Mohrrübe ist nicht mehr ganz frisch, wenn sie sich zum Knoten binden lässt. Übrigens: Hausputz geht schnell und einfach mit Gartenschlauch und Kernseife. Merke: Was nicht mit Wasser und Kernseife weggeht, ist wahrscheinlich Natur und sollte nicht angegriffen werden! Weitere praktische Haushaltstipps auf Anfrage.

05/1999 Als ich neulich den Osten unserer Republik besuchte und mich in den frühen Morgenstunden auf den Heimweg machte, überraschte mich das komische, pappige Zeug von oben auf der Autobahn. Alle Räumfahrzeuge schliefen den Schlaf der Gerechten und es artete in eine wirklich schlüpfrige Angelegenheit aus. Mit brutalen 50 km/h hetzte ich den Boliden über die Rodelbahn, die einmal Autobahn gewesen sein mag – die friedliche Winterlandschaft glitt an mir vorüber. Urplötzlich jedoch gefiel es meinem Wagen, sich im 45-Grad-Winkel zur Fahrspur vorwärtszubewegen. Meine Reflexe, durch jahrelanges Training am PC mit diversen Rallyesimulationen katzenhaft geschult, veranlassten mich, augenblicklich die Kupplung zu treten und den Fuß vom Gas zu nehmen, was der Wagen mit einer fröhlichen Drehbewegung auch sofort anerkannte. Ich drehte meine Pirouetten über beide Spuren und erwiderte höflich die Grüße der anderen Autos, die recht hektische Manöver neben mir vollführten. Danach hatte ich das ungute Gefühl, etwas die Kontrolle über den Wagen zu verlieren. Es wunderte mich nun, dass die Autobahn jetzt zwar ein paar hundert Kilometer breit, aber nur zehn Meter lang war und am Ende auch noch mit Leitplanken vernagelt. Genau diese Leitplanke überzeugte mich, erst einmal eine Zigarettenpause zu machen, dem ohnehin unschönen Kotflügel ein würdiges Begräbnis zu gönnen und über Grundsätzlichkeiten der Fahrphysik nachzudenken. Gleich morgen stelle ich einen Antrag auf Indizierung aller Rallyesimulationen mit besonderem Augenmerk auf Colin McRae Rally, wo solche Situationen stets befriedigender und weniger materialmordend endeten.

WER BIN ICH?

Gleich mehrere richtige Einsendungen gab es für das letzte Quiz. Per Los geht der Preis an Edwin Matzke. Glückwunsch!



DIE LIEBSTEN LESERBRIEFE

10/1997

„Farben im Internet“

Wie bekommt man eigentlich die Farben im Internet und wozu dienen sie? Ich finde, daß die Bpjs keine Spiele indizieren sollte Warum sind Raubkopien illegal? Was ist eigentlich eine 3dfx Karte? Warum habt Ihr soviel Werbung in eurem Magazin? könnt Ihr euer Magazin nicht billiger machen? Dies hier ist eigentlich nur ein Test, ob du E-Mails auch abliest. Wo ist das verdammte Poster? Earth 2040 ist wirklich nicht nachgemacht, sondern riecht nach Innowatzion. Ich mag zwar die PC Games sehr aber ich kann meine Schwester nicht verstehen. Ich besitze ein altes PC, nähmlich von 1993. Er hat nur 4 MB. Heutzutage benötigen die meisten neue Spiele wenigstens 8MB um überhaupt spielbar zu sein. Wie könnte ich mein PC dazu bringen um 8 MB oder mehr zu haben? Ich möchte nicht direkt ein neues PC kaufen! Übrigens wieviel würde das kosten? Die Frauen sollten in den nächsten PC Laden gehen und uns Männern richtig einheizen!

An dieser Stelle wollte ich einmal ein paar Zuschriften bringen, zu denen selbst mir nichts mehr einfällt. Ich suche bei so etwas eigentlich immer nach der versteckten Kamera. Ich hoffe, unsere Lektorin Margit konnte sich zurückhalten, da die eigenwillige Auslegung der Rechtschreibreform hier doch einen gewissen Reiz ausübt. Die Komik dieser Zuschriften kann ich leider nicht überbieten. Falls ihr euch beim Lesen genauso amüsiert, wäre es durchaus denkbar, diese Rubrik öfter zu bringen. Aber rechnet in diesem Fall nicht mit meinen Kommentaren!

02/1999



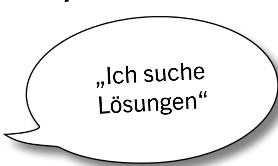
Salve, Rainer,

ein paar Worte zu „Internet und Ratten“. Ich bin stark versucht, deine Geschichte ins Reich der Fabeln zu stecken. Da ich aber weiß, dass unser hochgeschätzter Rainer seine hochgeschätzten Leser schließlich niemals anlügen würde, sehe ich in deinen Worten nur die reine Wahrheit. Wenn ich nun meine Eltern davon überzeugen könnte, dass in meinem Zimmer Ratten sind, und dass das Internet da Abhilfe schaffen kann, bekomme ich garantiert auch einen Internetanschluss. Mein Vater schüttelt den Kopf. Na ja, es war einen Versuch wert.

Dem Kopf demütigst gesenkt:
Daniel Starß

Natürlich habe ich die Wahrheit geschrieben! Ich habe sie zwar etwas verziert, aber dies tut nichts zur Sache. Natürlich schüttelt dein Vater jetzt den Kopf – ist er doch der irrigen Auffassung erlegen, keinen diesbezüglichen Handlungsbedarf zu sehen. Natürlich kann hier Abhilfe geschaffen werden. Und zwar von dem soeben von mir gegründeten Rattenverleih „Rent a Ratz“. Schnell und diskret kann man sich hier Ratten für solche und ähnliche Fälle leihen. Mein Einführungsangebot: Ein räudiges Rudel randalierender Ratten (26 Stück, mit besonders hässlichen Manieren) gegen die dreimalige Zahlung von nur noch 25% des monatlichen Taschengeldes des Betroffenen. In schwierigen Fällen sind auch Ratten in Übergröße und/oder mit rot schillernden Augen zu haben. Eine Rücknahme des Artikels kann leider nicht garantiert werden.

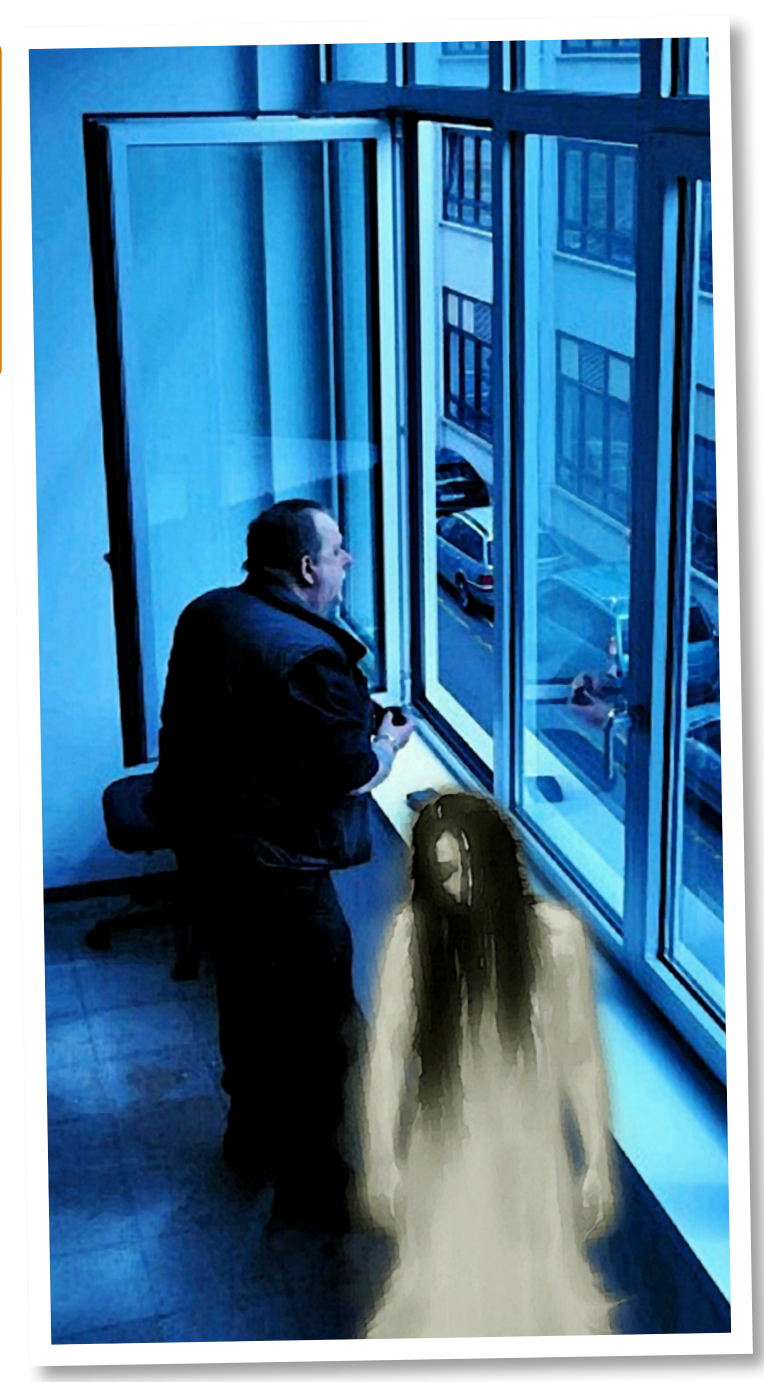
04/1999



Hallo PCG!

Ich suche dringend die Lösungen zu einigen älteren Spielen (an dieser Stelle befand sich noch eine Aufzählung von sieben uralten Spielen; Anm. v. RR). Da Ihr diese Lösungen bestimmt noch habt, wäre ich Euch sehr verbunden, wenn Ihr sie mir möglichst bald zuschicken würdet.

Mit besten Grüßen:
Roland Nosska



RR: „Habt Ihr gehört? Der Roland braucht mal eben ein paar alte Spielelösungen!"

FW versteckt sich feige unter den Schreibtisch.

JM: „Neinein … nicht ich schon wieder. Mein Bruch vom letzten Mal ist immer noch nicht verheilt. Ich scheide aus!"

PM: „Guck mich nicht an. Eine Dame würdest Du doch nie in unseren Keller hetzen, oder? Ich muss auch noch ganz dringend …"

HW: „Was zahlt er denn, der Roland?"

RR: „Das ist so eine Sache … eigentlich zahlt er nix."

JM: „Was? Und dann sollen wir stundenlang im Keller wühlen, das Zeug verpacken und auch noch die Briefmarken selber zahlen?"

RR: „Der Roland ist ein ganz Netter."

TB: „Entweder ich bekomm in 20 Minuten die Leserbriefe, oder dein Arbeitsvertrag macht Bekanntschaft mit meinem Feuerzeug!"

JM huscht unauffällig aus dem Zimmer.

FW imitiert die Geräusche einer Tastatur.

HW wird schlagartig unsichtbar.

PM war heut eigentlich gar nicht hier.

RR: „Ja, gleich. Ich such nur noch eben schnell ein paar alte Spielelösungen für den Roland zusammen."

TB raschelt mit Papier. Ein mitleidiger Feuerstein verweigert die Zusammenarbeit.

RR: „Lieber Roland. Aus betriebsinternen Gründen kann deinem Wunsch leider nicht entsprochen werden."

06/1999



1. Wie kann einer so werden wie Ihr? Und wo sollte man zu arbeiten beginnen, um dann vielleicht bei Euch zu arbeiten?

2. Jetzt noch eine persönliche Frage auf die Ihr nicht antworten müsst. Wie viel verdient man?

Grüße an das ganze Team: Bohdan Sieklucki

1. Die Frage ist nicht so ohne Weiteres zu beantworten, da es doch stark von der jeweiligen Person abhängig ist, die du mit dieser Frage gemeint hast. Wenn du so werden willst wie Petra, kann ich dir nur zu einer anderen Verteilung Deiner x-, bzw. y-Chromosomen raten, was nicht so ohne Weiteres zu bewerkstelligen ist. Wenn du so werden willst wie Thomas, dann lege dir einen gepflegten Umgangston zu (sofern nicht schon vorhanden) und einen unerschütterlichen Fleiß (ich werde doch auch mal etwas schleimen dürfen, oder?). Wenn du so wie unser F. Weidhase werden willst, musst du dich einfach weigern, zu wachsen. Da niemand so wie ich werden will, fällt diese Antwort zum Glück aus. Weitere Details gebe ich dir gerne auf Anfrage bekannt.

2. Ich will es einmal mit den Worten meines seligen Großvaters ausdrücken: „Vielleicht verdienst du nicht das, was du willst, aber Hauptsache ist, dass du nicht das bekommst, was du verdienst."

08/1999



Lieber Rainer
(ich darf Dich doch beim Vornamen nennen?)

die von Herrn Klusenberg angebrachte Idee, sich einen Starschnitt von Mr. Spiele-Designer John Romero (meine Güte, ist der Mann süß) übers Bett zu hängen, finde ich einfach phänomenal. Deshalb bitte ich die Redaktion, in einer der nächsten Ausgaben ein Poster von John Romero beizulegen (dafür würde ich auch DM 2 bis DM 5 mehr zahlen). Da ich weiß, dass ihr auf keinen Fall Einzelwünsche berücksichtigen könnt, hoffe ich, dass ihr Tausende Zuschriften von Leserinnen mit dem gleichen Wunsch erhaltet, die ebenfalls nur davon träumen, diesen knackigen Mann schon morgens nach dem Aufwachen und abends vor dem Einschlafen betrachten zu können.

In der Hoffnung auf möglichst baldige Entsprechung meines Herzenswunsches

verbleibe ich: Deine Wiebke

Liebe Wiebke,

es war schon komisch, als Herr Romero bei uns weilte. Nahezu alle weiblichen Angestellten waren plötzlich wie verwandelt. Leuchtende Augen, wohin man blickte, und gelegentlich ein geseufztes „Johohon". Wenn ich einen frischen Kaffee will, muss ich ihn mir in der Regel selber holen. Als Herr Romero diesen Wunsch äußerte, war unsere Küche plötzlich überfüllt und der Streit, wer die Tasse nun füllen sollte, kostete manch Büschel Haare. Mir war auch nie so klar, wie viele Frauen bei uns arbeiten, bis ich das Fahrwasser Johns betrachtete. Wirklich faszinierend. Herr Romero schien dies alles nicht zur Kenntnis zu nehmen und wandelte anmutig durch unsere Hallen, wie weiland ein anderer übers Wasser, nur dass der nicht so eindrucksvoll die schwarze Mähne schütteln konnte wie Herr Romero. Deinen Vorschlag habe ich weitergeleitet – mal sehen, ob sich Thomas und Herr Romero erweichen lassen. Was kostet eigentlich eine lange, schwarze Perücke?

E-MAIL & POST-ADRESSE

redaktion@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Best of Rossis Speisekammer*

Vorspeisen

Indisches Naan-Brot

Wir brauchen:
- 250 g Mehl, 1 TL Backpulver,
- 1TL Salz, ca ein halber
- Becher Joghurt (keinen Magerjoghurt!),
- 125 ml lauwarmes Wasser
- etwas Butter.

Wir geben alle Zutaten in eine Schüssel und kneten sie kräftig durch. Dazu brauchen wir kein Küchengerät – zehn gesunde Finger reichen vollkommen aus. Der Teig sollte dann so sein, dass man ihn gut formen uns ausrollen kann. Ich gebe eher etwas zu wenig Joghurt dazu und erhöhe die Menge bei Bedarf.

Den fertigen Teig decken wir mit einem Tuch ab und lassen ihn für mindestens eine Stunde ruhen. Dann schneiden wir ihn in sechs etwa gleichgroße Portionen, die wir dann mit einem Nudelholz fingerdick ausrollen.
Die Fladen bestreichen wir dann auf beiden Seiten dünn mit etwas Butter. In einer Pfanne, die wir vorher heiß werden lassen, braten wir die Fladen von jeder Seite ca. eine Minute an, bis sie goldbraun sind.
Das war es dann auch schon und unser „indisches" Naan-Brot ist fertig.



Country Potatoes

Wir brauchen:
- 1 kg mittelgroße Kartoffeln,
- 4 EL Öl, 1 TL Salz,
- 1/2 TL Paprikapulver,
- etwas Chiliflocken (gibt es in jedem Dönerladen)

Kartoffelecken gibt es als TK-Ware oder beim Burgerbrater. Man kann sie aber auch selbst machen. Das ist billiger und schmeckt auch viel besser. Keine Angst – es ist ganz einfach und geht schnell.
Die Kartoffeln müssen gründlich gewaschen und sorgfältig mit einer Bürste gereinigt werden. Haben Sie das überstanden, ist der Rest nur noch ein Kinderspiel. Wenn die Kartoffeln trocken sind, werden sie in Spalten geschnitten – die Schale bleibt natürlich dran. Da im Normalfall keine passende Schüssel zur Verfügung steht, geben wir sie einfach in eine ausreichend große Plastiktüte, zusammen mit den anderen Zutaten. Tüte mit einem Knoten verschließen und alles kräftig durchschütteln. Jetzt haben wir Zeit für einen Kaffee, denn die Tüte sollte mindestens 15 Minuten ruhen. Ab und zu die Tüte umdrehen. Dann den Inhalt der Tüte auf einem mit Backpapier ausgelegten Blech verteilen und ab damit in den Ofen. Bei 180 Grad sollte es 20–30 Minuten dauern, bis sie goldbraun sind. Das war's auch schon.
Kartoffelecken sind eine prima Beilage zu Fleischgerichten, schmecken aber auch alleine gut. Ich mach' mir gerne fix einen Dip aus Sour Cream und etwas Tabasco dazu. Wer experimentierfreudig ist, kann sie auch noch kurz mit Käse überbacken.





*Mehr Rezept-Vorschläge von Rossi gefällig? Kein Problem, im Computec-Shop werdet ihr fündig: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte/pcgames-rossis-speisekammer-01-17-epaper-sonderausgabe-epaper-pdf.html

Hauptspeisen

Fränkischer Wurstsalat

Wir brauchen:
- 24 Nürnberger Bratwürste
- 1 Bund Radieschen
- 3 EL Öl / 3 EL Essig
- 1/2 TL Zucker
- eine Scheibe Emmentaler
- ein Bund Schnittlauch

Die Würste in der Pfanne braten. Wenn sie fertig sind, legen wir sie auf einen Teller und lassen sie auskühlen. Jetzt haben wir Zeit, die Radieschen von dem grünen Zeugs zu befreien und gründlich zu waschen. Danach werden sie in Scheiben geschnitten. Der Schnittlauch wird ebenfalls klein und die (kalten!) Würste in ungefähr fingerdicke Stücke geschnitten. Den Käse würfeln wir. Essig, Öl und Zucker werden nun verrührt und je nach Geschmack noch mit Pfeffer und Salz abgeschmeckt. Dann nur noch alles zusammen in eine große Schüssel geben, gut vermischen und eine Weile ziehen lassen. Fertig.
Besonders lecker wird der Salat, wenn die Würste statt in der Pfanne auf d Grill zubereitet werden. Darum lege ich bei einem Grillabend immer noch ein paar Nürnberger auf, um sie am nächsten Tag zu Salat zu verarbeiten.
Passt hervorragend als kleiner Imbiss zu Schwarzbrot, als Vorspeise oder auch als Mahlzeit zum Beispiel mit Bratkartoffeln.



Frankenpasta

Wir brauchen:
- Eine Zwiebel, Eine Knoblauchzehe
- 3 Mettwürste
- 1 kleine Dose Tomatenmark
- Geriebenen Parmesan
- 250 Gramm italienische Nudeln (am besten passen Penne oder Fusilli)

Wir geben etwas Butter in eine große Pfanne und dünsten darin die Zwiebeln an. Wer keine wirklich große Pfanne hat, kann auch einen Topf in passender Größe verwenden. Die Knoblauchzehe wird nicht geschält, sondern nur zerdrückt und wandert auch in die Pfanne. Die Mettwürste, ebenfalls in mundgerechte Stücke geschnitten, kommen zu den Zwiebeln und werden etwas angebraten. Danach das Tomatenmark unterrühren und ungefähr einen Liter Wasser darauf. Wenn das Wasser kocht, kommen die Nudeln (direkt, ungekocht und roh!) noch dazu. Mir persönlich schmecken Penne am besten, aber auch Fusilli etc. passen prima. Unter gelegentlichem Umrühren vor sich hin kochen lassen. Wenn das Wasser verkocht ist, die Nudeln probieren. Sie sollten jetzt eigentlich weich sein. Falls nicht, noch ein Glas Wasser dazugeben und etwas warten. Das Ganze noch mit Salz und Pfeffer nachwürzen. Wer ein paar getrocknete italienische Kräuter hat, kann sie auch verwenden – allerdings sparsam! Vor dem Servieren noch nach Möglichkeit die Knoblauchzehe herausfischen und geriebenen Parmesan über die Nudeln geben. In weniger als einer Viertelstunde (und mit minimalem Abwasch) sollte so eigentlich jeder ein schmackhaftes Nudelgericht auf den Teller zaubern können.

Big Jack

Wir brauchen:

Für die Sauce:
- 1 Glas Miracel Whip
- 1/2 Tasse Saft aus einem Gewürzgurkenglas
- 1 Tasse French Dressing
- 1 TL Paprikapulver
- 1/4 TL schwarzer Pfeffer
- 1 TL getrocknete Zwiebeln

Für die Burger:
- 500g Rinderhack
- große Hamburgerbrötchen
- Eisbergsalat (dünne Streifen)
- Gewürzgurken
- klein gehackte Zwiebel
- Schmelzkäsescheiben (Chester)

Die Sauce bereiten wir zu, indem wir alle Zutaten dafür in eine Schüssel geben und gut vermengen. Wichtig ist es, sie für mindestens eine Stunde an einem kühlen Ort abgedeckt stehen zu lassen.
Das Hackfleisch mit Salz und Pfeffer würzen und Burger (4-6 Stück) daraus formen. Ich mache daraus eine relativ feste Kugel, drücke sie mit einem Unterteller in passender Größe platt und entferne das, was übersteht. So sehen sie auch sehr professionell aus. Die Burger sehr heiß anbraten und sobald sie etwas Farbe bekommen haben, die Hitze reduzieren und fertig braten, bis sie schön dunkelbraun sind. Eine zu kurze Bratzeit ist weniger schlimm als eine zu lange! Da werden sie trocken und zäh. Die Hamburgerbrötchen werden längs in drei Teile geschnitten und auch in der Pfanne kurz angeröstet – das Mittelteil auf beiden Seiten. Danach das Unterteil mit der Sauce bestreichen, Zwiebelstücke, etwas Eisbergsalat und zwei Gurkenscheiben dazu. Darauf dann einen Burger und eine Scheibe Käse. Danach kommt das Mittelteil, das wir oben auch mit Sauce bestreichen, ein weiteren Burger und natürlich auch Gurken, Salat und Käsescheibe. Nur noch den „Deckel" drauf – fertig. Ich gebe sie sicherheitshalber noch kurz in die Mikrowelle, damit sie auch schön warm auf den Tisch kommen.

Der „Big Jack" braucht sich vor seinem großen Vorbild nicht zu verstecken.
Was ich sehr gerne mag, ist, statt der Gewürzgurke ein paar Scheiben Jalapeños zu verwenden. Das gibt dem Burger deutlich mehr Pfiff.


Foto: Fotolia

Krautsalat „KFC“

Wir brauchen:

- 1 Kopf Weißkohl
- 1 Karotte
- 1 kleine Zwiebel
- 1 TL Salz
- schwarzer Pfeffer
- 1 Tasse Milch
- 1/2 Tasse Sahne (Buttermilch geht auch)
- 2 EL Mayonnaise
- 2 EL Zitronensaft
- 1 EL weißen Weinessig

Der Krautsalat von KFC ist sehr lecker und beliebt. Allerdings kann man ihn auch ganz leicht selbst herstellen!

Zuerst schneiden wir den Kohl klein. Nun kommt ein Trick meiner Oma zur Anwendung: Unter Zugabe von Salz kneten wir den Kohl kräftig durch. Dadurch tritt reichlich unerwünschtes Wasser aus, welches wir wegschütten. Nun schnippeln wir die Möhre und die Zwiebel so klein wie möglich – wohl dem, der eine Küchenmaschine hat. Aber auch mit einer groben Käsereibe oder einem Messer funktioniert das. Alle anderen Zutaten vermischen wir und heben sie dann unter das klein geschnippelte Gemüse. Jetzt sind wir im Prinzip schon fertig. Allerdings schmeckt frischer Krautsalat nicht sonderlich gut. Lasst ihn vor dem Essen für ein paar Stunden – oder besser über Nacht – in einer abgedeckten Schüssel im Kühlschrank ruhen.



Foto: Fotolia / © stockfotocz

Bayerische Spaghetti

Wir brauchen:

- Etwas Mut
- Spaghetti
- 1 Dose oder Glas Sauerkraut (Abtropfgew. ca. 500 Gramm)
- 1 große Zwiebel
- 1 Becher süße Sahne
- 1–2 Scheiben Schweinebauch
- 1 Chilischote

Spaghetti mit Sauerkraut klingt krass, aber bisher wollte noch jeder Nachschlag haben!
Die Spaghetti wie üblich zubereiten, im Zweifelsfall auf der Packung nachsehen. Das Wichtigste ist jedoch die Sauce! Wir schneiden dazu den Schweinebauch in Streifen und braten ihn in der Pfanne an, bis er etwas knusprig ist. Danach entnehmen und zur Seite legen. Nun das Sauerkraut, nachdem wir es mit einem Tuch gut abgetrocknet haben, zusammen mit etwas Butter in die Pfanne geben und leicht anbraten. Die Sahne und den Schweinebauch dazugeben und das Ganze mit Pfeffer, Salz und einer klein geschnittenen Chilischote würzen. Wegen der Sahne sollte man nicht zu zaghaft würzen. Ungefähr zehn Minuten bei kleiner Hitze köcheln lassen und dabei gelegentlich umrühren. Unter die Spaghetti heben – fertig. Minimale Kosten, minimaler Arbeitsaufwand, aber maximaler Erfolg bei jeder Einladung. Vertraut mir!

Männer-Miracoli

Wir brauchen:

- Miracoli (2–3 Portionen = eine Männerportion)
- eine Dose Corned Beef
- eine kleine Chilischote

Eine Packung Miracoli enthält eigentlich alles, was man für eine Mahlzeit braucht. Allerdings schmeckt die Sauce so, wie sich Simon und Garfunkel anhören, und sollte kräftig gepimpt werden. Die Nudeln kann man getrost nach Anleitung machen. In einer Pfanne erhitzen wir etwas Öl und geben die komplette Dose Corned Beef hinzu. Wir braten es kurz an, bis es zerfällt, etwas braun aussieht und anfängt, lecker zu riechen. Das ist der richtige Zeitpunkt, eine kleingeschnittene Chilischote hinzuzugeben. Dann noch so viel Wasser, wie in der Anleitung angegeben, und die Gewürzmischung mit in die Pfanne geben. Ungefähr fünf Minuten vor sich hinköcheln lassen. Nudeln abgießen (abschrecken ist mädchenhaft und absolut unnötig), auf den Teller geben, Sauce darüber, mit dem Käse ein dekoratives Häubchen bilden und sich freuen, dass man in 15 Minuten tatsächlich eine schmackhafte Mahlzeit zubereiten kann.



Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith-Kühler)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (3,4-3,9 GHz), 12 Threads
Preis: 115 Euro

ALTERNATIVE

Der etwas langsamere **Ryzen 5 1600** kostet knappe 100 Euro. Für Intel-Fans kommen der **Core i3-9100F** (4 Kerne und Threads) für 75 Euro oder **Intel Core i5-9400F** (6 Kerne und Threads) für 155 Euro in Frage.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: Zotac Gaming GeForce GTX 1650 Super Twin Fan
Chip-/Speichertakt: 1530 MHz (Boost 1725 MHz) / 1500 MHz
Speicher/Preis: 4GB GDDR6-RAM / 175 Euro

ALTERNATIVE

8GB RAM bieten Restposten-Modelle der **AMD Radeon RX 570** (ab 145 Euro) und **RX 580** (ab 165 Euro). Beide sind langsamer als die **GTX 1650 Super**. Bei Nvidia sind mehr als 4GB RAM erst über 200 Euro zu haben (**GTX 1660** und **GTX 1660 Super**).

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte B450M S2H
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 3.0 x16, 2xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) / 60 Euro

ALTERNATIVE

Für eine Intel-CPU wird ein Sockel-1151v2-Mainboard benötigt – recht günstig ist beispielsweise das **Gigabyte H310M H 2.0** für gute 50 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis DIMM Kit
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: CL16-18-18 / 65 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: Kingston A400 SSD (SATA 2,5 Zoll) / Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: 480 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 60 Euro / 55 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: LC-Power Gaming 984V Dragonslayer, 2 Lüfter (120mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 36,0 cm, CPU-Kühler bis 15,5 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil: Xilence Performance C Series 550 Watt, 45 Euro



Am Ryzen 5 2600 kommt man kaum vorbei, wenn man einen Gamer-PC für etwa 600 Euro sucht. Wer sich für den etwas langsameren Ryzen 5 1600 entscheidet und (vorerst) auf die Festplatte verzichtet, kann als Grafikkarte eine GeForce GTX 1660 (Super) verwirklichen.



CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 3600
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,6-4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... 170 Euro

ALTERNATIVE

Der **Ryzen 7 2700X** für 200 Euro bietet mehr Kerne, ist in Games aber langsamer. Bei Intel sind der **Core i5-9400F** für 160 Euro sowie der **Core i5-9600KF** (beide mit 6 Kernen & Threads) für 200 Euro zu empfehlen. Beide sind aber langsamer als der **Ryzen 5 3600**.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ASRock Radeon RX 5700 Challenger D 8G OC
Chip-/Speichertakt: .... 1515 MHz (Boost 1750 MHz)
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 320 Euro

ALTERNATIVE

Etwas langsamer: Eine **XFX Radeon RX 5600 XT Thic II Pro** für 280 Euro. Für 390 Euro gibt es wiederum die schnellere **Gigabyte Radeon RX 5700 XT Gaming OC 8G**. Wer auf Nvidia setzt, findet ab 400 Euro Modellvarianten der **GeForce RTX 2060 Super**, die aber schwächer als eine **RX 5700 XT** ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI X570-A Pro
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, ... 3x PCIe 3.0 x1, je 1xM.2 PCIe 4.0 und 3.0 / 160 Euro

ALTERNATIVE

Für schlappe 90 Euro bietet auch ein Mainboard wie das **ASRock B450 Pro4** alles Nötige, wenn man nicht vorhat, die CPU allzu stark übertakten zu wollen. Für Intel-Prozessoren kommt hier ein **Asus Prime B360-Plus** in Frage. Falls man den Core i5-9600KF wählt und übertakten will, nimmt man mindestens ein **Gigabyte Z390 Gaming X** (135 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-18-18 / 80 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... ADATA XPG SX8200 Pro M.2 / .... Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 512 GB / 3000 GB
Preis SSD/HDD: .... 90 Euro / 75 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon TG5 mit Glasfenster, 4 Lüfter (jeweils 120mm) vorverbaut, Grafikkarten bis 40 cm, ... Kühler bis 16,7 cm; Preis: 75 Euro
CPU-Kühler: .. Enermax ETS-T50 AXE Silent Edition, 40 Euro
Netzteil: .... be quiet! System Power 9 CM 500 Watt .... (teilmodular), 65 Euro

Der Ryzen 5 3600 ist in Sachen Preis/Leistung nicht zu schlagen. Selbst doppelt so teure CPUs sind in Spielen kaum schneller. Unser Mittelklasse-PC ließe sich mit einer besonders starken Grafikkarte wie der Nvidia GeForce RTX 2080 Super oder 2080 Ti gar zu einem High-End-System aufrüsten.



Wem Multicore-Anwendungen sehr wichtig sind, der fährt mit einem AMD Ryzen 7 besser als mit einer Intel-CPU. Für einen Top-PC ist eine Nvidia GeForce RXT 2080 Super angemessen, obgleich ihr Preis-Leistungs-Verhältnis im Vergleich zu einer AMD RX RX 5700 XT nicht das beste ist.



CPU

Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-9700K
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,0-4,7 GHz), 8 Threads
Preis: .... 320 Euro

ALTERNATIVE

Der **Core i7-8700** ist zwar älter, verfügt aber über 6 Kerne und 12 Threads. Mit satten 8 Kernen und 16 Threads bietet AMD für 290 beziehungsweise 300 Euro den **Ryzen 7 3700X** und **3800X**. In Spielen ist **Intels Core i7-9700** aber ein klein wenig überlegen. Preislich ist der starke **Ryzen 5 3600** eine gute Spar-Variante.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Palit GeForce RTX 2080 Super GRP
Chip-/Speichertakt: 1650 MHz (Boost 1860 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 770 Euro

ALTERNATIVE

Wer hoch hinaus will und 20 Prozent mehr Power für 4K-Auflösungen verlangt, muss über 1.000 Euro für eine **GeForce RTX 2080 Ti** bezahlen. 15 Prozent langsamer als eine **RTX 2080 Super**, aber dafür über 200 Euro günstiger sind diverse Modellvarianten der **Nvidia GeForce RTX 2070 Super** wie die **KFA2 GeForce RTX 2070 Super EX** für 540 Euro.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus ROG Strix Z390-F Gaming
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: . 4x DDR4-RAM, 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe .... 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0) / 200 Euro

ALTERNATIVE

Wer besonders intensiv übertakten will, kann auch mehr ausgeben, zum Beispiel für ein **Gigabyte Z390 Aorus Master** (280 Euro). Für die alternativen AMD-CPUs reicht ein **B450-Mainboard** für 80 bis 140 Euro aus, Übertakter-Fans nehmen zum Beispiel ein **MSI MEG X570 Unify** (300 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: ...... 2x16GB G.Skill Trident Z RGB CL16
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL16-19-19 / 200 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Samsung SSD 970 EVO M.2 / .... Western Digital WD Red
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 4000 GB
Preis SSD/HDD: .... 170 Euro / 115 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Fractal Design Meshify C Dark F ... (zwei 120mm-Lüfter inklusive), Grafikkarten bis 31,5 cm, ... CPU-Kühler bis 17,2 cm Höhe, Preis: 90 Euro
CPU-Kühler: .... Enermax AquaFusion 240 (2x120mm), ... Aio-Wasserkühlung, 90 Euro
Netzteil: .... be quiet! Pure Power 11 CM 600 Watt .... (teilmodular), 90 Euro

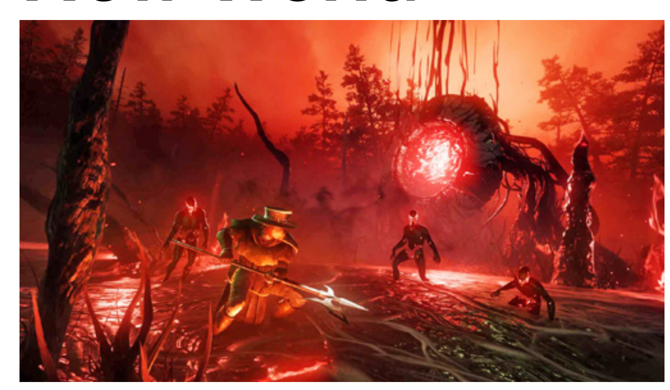
GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .. Palit GeForce RTX 2080 Super GRP
Chip-/Speichertakt: .... 1650 MHz (Boost 1860 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / 770 Euro

Im nächsten Heft

Vorschau

New World



Das Next-Gen-MMORPG von Amazon wurde aufgrund von Corona ja mittlerweile in den August verschoben – wir hoffen auf neue Infos.

Test

Desperados 3



Wenn alles gut geht, taktieren wir uns schon für die nächste Ausgabe durch den Wilden Westen – alternativ gibt's letzte Infos.

Test

Command & Conquer Remastered | Anfang Juni erscheint endlich das Remake – großer Test!



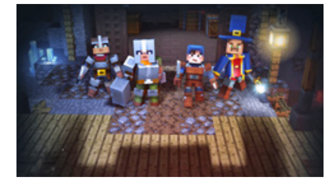
Test

Maneater | Wenn ihr dies hier lest, dürft ihr bereits als Hai das Meer unsicher machen.



Test

Minecraft Dungeons | Ebenfalls Ende Mai erscheint der Kerker-Ausflug von Minecraft.



Vorschau

Death Stranding | Kojimas umstrittenes Meisterwerk erscheint nun im Juli endlich für PC.



PC Games 07/20 erscheint am 24. Juni!

Vorab-Infos ab 20. Juni auf www.pcgames.de!



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Antonia Dreßler, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Tim Kühnl, Michael Leibner, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Moritz Schmidtke, Karsten Scholz, Sönke Siemens
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer
Layout Hansgeorg Hafner, Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel, Jan Weingarten
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © Ubisoft

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

Vom Nerd-Buchtipp zum Massenphänomen

Wie The Witcher zu einer der wichtigsten Entertainment-Marken der Welt wurde



Pleiten, Pech und große Erfolge: Die Geschichte von CD Projekt Red und The Witcher hätte selbst Autor Andrzej Sapkowski kaum besser schreiben können. In unserem Report beleuchten wir, wie The Witcher vom Fantasy-Roman zur Kultmarke erwuchs.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Am 20. Dezember 2019 startete die Fantasy-Serie The Witcher beim Streamingdienst Netflix. Fans von CD Projekt Reds Rollenspielreihe kannten die Geschichten des Hexers Geralt von Riva bereits. Für das breite Fernsehpublikum aber war The Witcher etwas Neues – und offenbar genau das Richtige für den nahenden Weihnachtsurlaub.

The Witcher avancierte für Netflix zu einem Riesenerfolg: Die erste Staffel war laut offiziellen Angaben die beliebteste TV-Show des Jahres 2019 und erreichte allein im ersten Monat 76 Millionen Views – also Zuschauer, die wenigstens zwei oder mehr Minuten zuschauten. Was viele bis dato nicht wussten: The Witcher basiert auf den Büchern des polnischen Fantasy-Autors Andrzej Sapkowski, genauer gesagt auf den Kurzgeschichtenbänden „Der letzte Wunsch" und „Das Schwert der Vorsehung".

Aus den kreativen „Fingerübungen" eines einstigen Handelsvertreters erwuchs eine der bekanntesten Marken im Unterhaltungsgeschäft. Das Interessanteste daran: Der Erfolg verbindet Film- beziehungsweise Serien- und Videospielgeschäft miteinander. Die erste Staffel der



Das erste The Witcher (2007) basierte noch auf der von Bioware lizenzierten Aurora Engine. Diese kam ansonsten hauptsächlich in der Neverwinter-Nights-Reihe zum Einsatz und wurde bei Bioware später durch die Eclipse Engine abgelöst.

Spielelemente wie etwa das Wirken von Zeichen oder der Einsatz von Silber- und Stahlschwertern im Kampf ziehen sich durch die Rollenspiele. Diese Konzepte leiten sich aus der Buchreihe ab, wo sie aber keine derart prominente Rolle spielen.

Alle Screenshots: Moby Games; Aufmacher: Netflix

Netflix-Serie katapultierte nämlich auch das bereits 2015 (2019 auch auf Switch) veröffentlichte The Witcher 3: Wild Hunt zurück in die Charts. Geralt von Riva ist im Entertainment-Olymp angekommen. Dabei will der Hexer doch eigentlich so gar nicht in den Mainstream passen.

Die etwas andere Fantasy

Um dem Erfolgsrezept von The Witcher auf die Spur zu kommen, müssen wir natürlich bei der Vorlage beginnen. Andrzej Sapkowski, geboren am 21. Juni 1948, ist kein gelernter Schriftsteller, sondern eigentlich studierter Wirtschaftswissenschaftler, der später unter anderem als Handelsvertreter arbeitete. In seiner Freizeit allerdings las er viel und hatte ein besonderes Faible für Fantasy-Romane.

Sein Stil jedoch ist – im Gegensatz zu klassischen Fantasy-Werken – geprägt durch die teils satirische Neuinterpretation von Sagen und Mythen, von Gesellschaftskritik und gelegentlich sogar bitterbösem Humor. Aus seiner Feder stammen die besagten zwei Kurzgeschichtenbände sowie die aus fünf Büchern bestehende Geralt-Saga, die den Hexer Geralt von Riva in den Mittelpunkt rückt. Sapkowskis ungewöhnlicher Fantasy-Ansatz passte Anfang der 1990er perfekt in den Zeitgeist Polens und verschaffte ihm später auch internationale Anerkennung.

Geschäft mit Lokalisierungen

Nachdem wir jetzt den Autor hinter dem 1990 als „Wiedźmin“ gestarteten The-Witcher-Universum kennen, widmen wir uns CD Projekt Red. Die Schulfreunde Marcin Iwinski und Michal Kicinski gründeten 1994 das Unternehmen CD Projekt (kurz: CDP.pl). Beide interessierten sich seit Kindestagen für Videospiele: Iwinski verkaufte gecrackte Spiele auf Warschauer Märkten, Kicinski arbeitete später in einem Videospielladen.

Doch CD Projekt Red startete nicht als Zwei-Mann-Entwicklerstudio. Anfangs spezialisierten sich Iwinski und das Team auf das Lokalisieren von westlichen Spielen. Das Geschäft mit Eigenentwicklungen war aufgrund der noch stark verbreiteten Software-Piraterie-Szene zu heikel. Eine richtige Entscheidung! Der erste Achtungserfolg kam mit der Lokalisierung des Grafik-Adventures Ace Ventura. Der Durchbruch glückte schließlich mit dem Rollenspiel Baldur's Gate von Interplay: Für das 1998 erschienene Spiel heuerte das Team professionelle polnische Sprecher an und packte obendrein Extras wie eine Karte in die Packung. Das hob die lokalisierte Version hervor und bescherte dem Unternehmen einen gewaltigen Erfolg. Am ersten Tag verkaufte sich die polnische Variante 18.000 Mal.

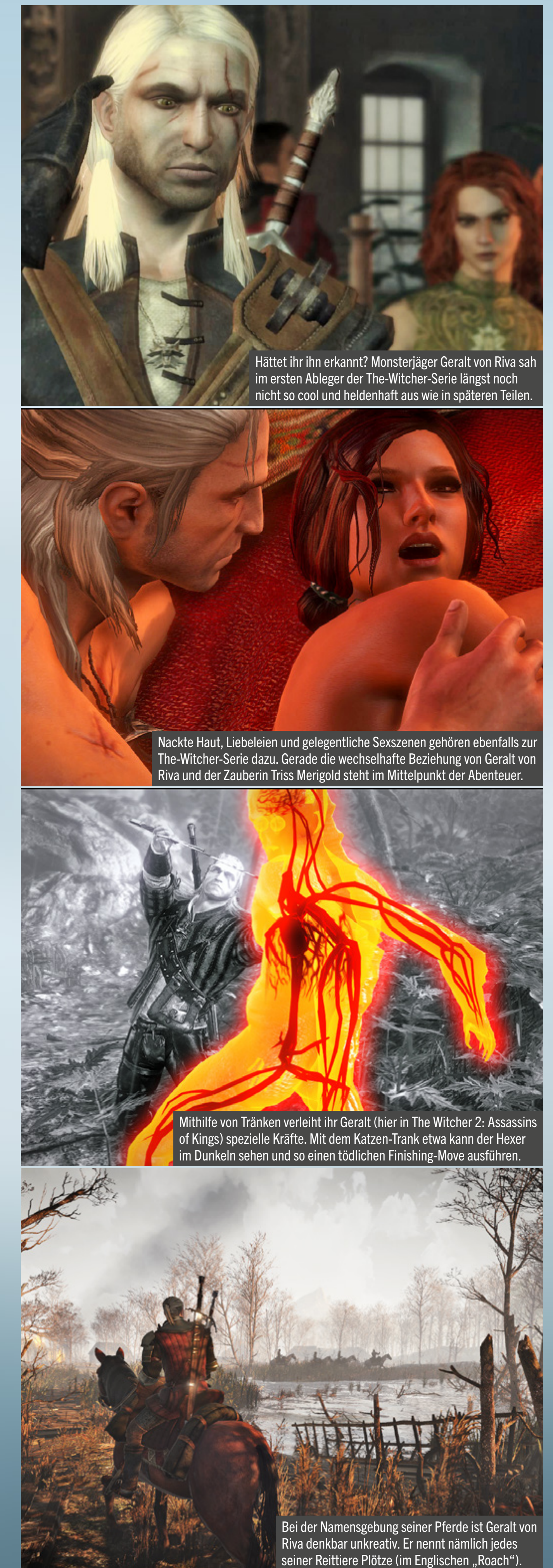
Lizenzkauf und Rechtsstreit mit dem Hexervater

Eigentlich hätte die Firma im Nachgang auch die PC-Portierung zum Konsolen-Hit Baldur's Gate: Dark Alliance für Interplay übernehmen sollen. Dummerweise geriet Interplay in finanzielle Schwierigkeiten und so wurde das Projekt abgebrochen. Zu diesem Zeitpunkt mussten Iwinski und Kicinski eine wichtige Entscheidung treffen: Fremde Spiele lokalisieren und vertreiben oder eigene entwickeln? Ihr kennt die Antwort.

Schon 2002 gründete man ein erstes Entwicklerstudio – CD Projekt Red in Lodz unter der Führung von Sebastian Zielinski. Das Team hatte bereits damals ein Auge auf die Werke von Andrzej Sapkowski geworfen. Zwar lagen die Rechte für ein The-Witcher-Spiel bei einem anderen Studio, jedoch wurden sie nicht genutzt. CD Projekt Red sicherte sich diese Lizenz für einen aus heutiger Sicht geringen Preis. Wie Zielinski später erklärte, bezahlte man lediglich 35.000 Zloty (umgerechnet etwa 8.500 US-Dollar) – und das auch noch in zwei Raten.

Zielinski erklärte sogar, dass sich Sapkowski zunächst weigerte, den ersten Vertragsentwurf zu unterschreiben, da dort nicht „Geralt“ sondern „Gerald“ als Hauptcharakter aufgeführt wurde. Überhaupt ist der 71-jährige Autor kein großer Freund von Videospielen. Er äußerte in Interviews immer wieder, dass ihn dieses Medium nicht interessiere. Dass er damals die Lizenz einfach aus den Händen gab, erachtet er inzwischen als Fehler.

Gegenüber Eurogamer erklärte Sapkowski, dass ihm CD Projekt Red eine Gewinnbeteiligung angeboten habe. Doch er glaubte nicht an den Erfolg der Spiele und bestand stattdessen auf einem Fixbetrag. Über die Jahre entbrannte sogar ein Rechtsstreit zwischen CD Projekt Red und Andrzej Sapkowski, der erst im Dezember 2019 nach mehreren Zahlungen seitens CD Projekt Red an den Autor beigelegt wurde.



Hättet ihr ihn erkannt? Monsterjäger Geralt von Riva sah im ersten Ableger der The-Witcher-Serie längst noch nicht so cool und heldenhaft aus wie in späteren Teilen.

Nackte Haut, Liebeleien und gelegentliche Sexszenen gehören ebenfalls zur The-Witcher-Serie dazu. Gerade die wechselhafte Beziehung von Geralt von Riva und der Zauberin Triss Merigold steht im Mittelpunkt der Abenteuer.

Mithilfe von Tränken verleiht ihr Geralt (hier in The Witcher 2: Assassins of Kings) spezielle Kräfte. Mit dem Katzen-Trank etwa kann der Hexer im Dunkeln sehen und so einen tödlichen Finishing-Move ausführen.

Bei der Namensgebung seiner Pferde ist Geralt von Riva denkbar unkreativ. Er nennt nämlich jedes seiner Reittiere Plötze (im Englischen „Roach“).

DIE ZUKUNFT DES HEXERS: STAFFEL 2 DER NETFLIX-SERIE UND EIN VIERTES SPIEL?

Wie geht es mit der The-Witcher-Franchise weiter?

Mit The Witcher 3: Wild Hunt endete die Story um Geralt von Riva. Und dennoch mehren sich Gerüchte über eine mögliche Fortsetzung. Auch Adam Kicinski, seines Zeichens Geschäftsführer von CD Projekt Red, bestätigte, dass ein kleines Team bereits an einem möglichen Nachfolger schraubt, während der Rest der Truppe Cyberpunk 2077 vollendet. Wer aber die Hauptrolle übernehmen wird, ist bislang ebenso wenig bekannt wie ein möglicher Release-Zeitraum. Fest steht nur, dass es mit der Marke The Witcher in einer fernen Zukunft weitergehen wird.

Anders sieht es da bei der Netflix-Serie The Witcher aus: Die Dreharbeiten für die zweite Staffel begannen bereits im Februar 2020 in Großbritannien, wurden allerdings aufgrund der Coronakrise unterbrochen. Wie lange die Zwangspause andauern wird, ist noch nicht bekannt. Auch ist noch nicht klar, ob sich diese Probleme auf den eigentlich für 2021 angepeilten Release der neuen Serienfolgen auswirken wird. In jedem Fall wird es ein Wiedersehen mit Henry Cavill, Anya Chalotra und Freya Allan in den Rollen von Geralt, Yennefer und Ciri geben. Darüber hinaus versprachen die Macher neue Figuren und eine fokussiertere Erzählweise. Serien-Fans dürfen also gespannt sein!



Bild: Netflix

Scheitern und wieder aufstehen

Kommen wir aber zurück zu den Videospielursprüngen der The-Witcher-Reihe. Der erste Prototyp des Action-Rollenspiels floppte gnadenlos: CD Projekt Red entwickelte innerhalb eines Jahres eine Demoversion und führte diese mehreren europäischen Publishern vor. Doch es hagelte Absagen. Infolgedessen schloss das Studio in Lodz seine Pforten, Zielinski verließ das Unternehmen und die Entwicklung begann von vorne.

Als Grundlage lizenzierte CD Projekt die Aurora Engine des kanadischen Studios Bioware, die beispielsweise bei Neverwinter Nights (2002) zum Einsatz kam. Die Entwicklung dauerte insgesamt fünf Jahre und kostete mit 20 Millionen Zloty (rund 4,6 Millionen Euro) weitaus mehr als zunächst geplant. Kein Wunder, wuchs das eigentlich aus 15 Mitarbeitern bestehende Kernteam zwischenzeitlich auf 80 bis 100 Kollegen an. Für den Vertrieb knüpfte man Bande mit Publisher Atari – und wurde letztlich für die Risiken belohnt: The Witcher war bei seiner Veröffentlichung im Jahr 2007 ein Riesenerfolg. Doch der nächste Rückschlag ließ nicht lange auf sich warten. Die überarbeitete Konsolenfassung scheiterte bereits in der Entwicklung, The Witcher: Rise of the White Wolf wurde eingestampft.

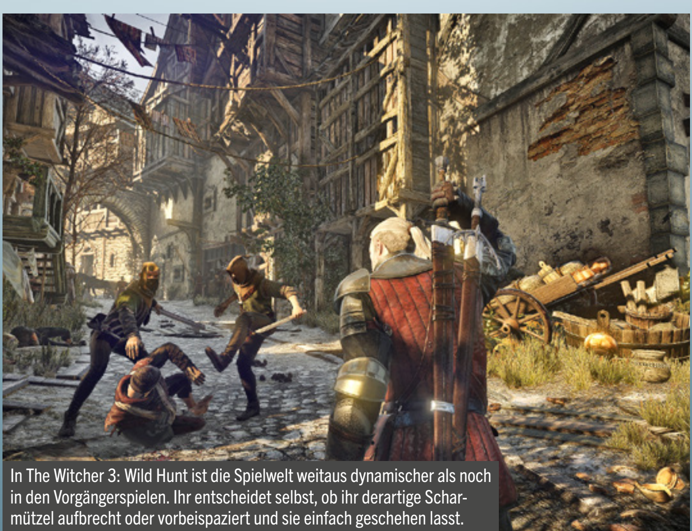
Diese Entwicklung und die Finanzkrise 2008/2009 brachten das Unternehmen ins Straucheln. Das Team konzentrierte sich daher auf die Entwicklung des zweiten Teils und legte andere Projekte auf Eis. Zeitgleich ging man 2009 in Folge eines „Reverse Takeovers" durch den IT-Dienstleister Optimus S.A. an die Börse, was ebenfalls zusätzliche finanzielle Mittel freisetzte.

Auch in diesem Fall die richtige Entscheidung: Das Spiel auf Basis der zeitgleich neu entwickelten REDengine überzeugte, und diesmal lieferte CD Projekt Red im Nachgang neben der PC- auch die Konsolenversion für Xbox 360 und Playstation 3. Das Spiel toppte den Erfolg des Vorgängers – The Witcher mauserte sich zunehmend zu einer Macht im Rollenspiel-Genre. Die endgültige Krönung erfolgte aber schließlich 2015 mit dem Release des großartigen The Witcher 3: Wild Hunt.

Was macht The Witcher besonders?

Wie auch Andrzej Sapkowski später betonte, handelte es sich bei den Videospielen lediglich um Adaptionen seiner Werke. Die Autoren von CD Projekt Red setzten nämlich die Geschichte nach den Geschehnissen der Bücher an. Allerdings hielt man sich weiterhin an Motive, Ideen und Ton der Vorlage.

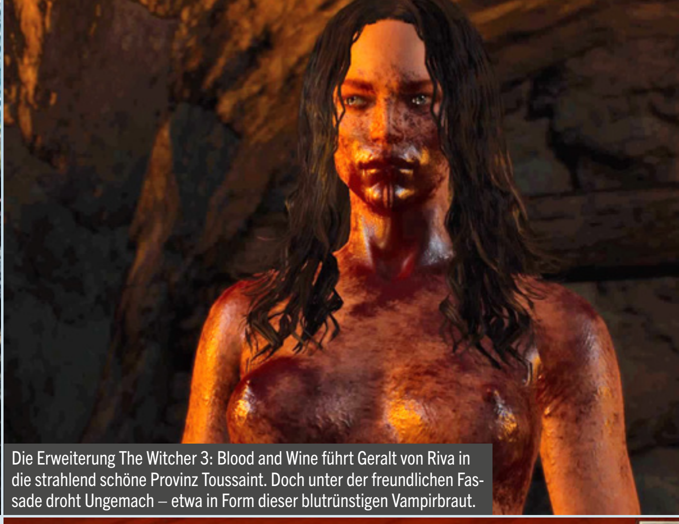
Das Besondere: Obwohl The Witcher in einem Fantasy-Szenario spielt und auch heutzutage noch gerne mit J. R. R. Tolkiens Fantasy-Trilogie Der Herr der Ringe verglichen wird, so gibt sich die Reihe doch erwachsen und modern. Es geht also nicht um den Kampf Gut gegen Böse, sondern stärker um gesellschaftliche Probleme wie Rassismus, Ungerechtigkeit, Sexismus und andere kraftvolle Motive. Die Sprache der The-Witcher-Spiele greift ebenfalls nicht auf Mittelalter-Klischees zurück, sie ist rau und mitunter schroff. Eine besondere Position nehmen Frauen ein, sowohl in den Spielen als auch in den Büchern. Denn obwohl Sex im Leben eines Hexers nicht zu kurz kommt, so spielen Frauen immer wieder wichtige Rollen und halten letztlich die Fäden in der Hand.


In The Witcher 3: Wild Hunt ist die Spielwelt weitaus dynamischer als noch in den Vorgängerspielen. Ihr entscheidet selbst, ob ihr derartige Scharmützel aufbrecht oder vorbeispaziert und sie einfach geschehen lasst.


Die wohl größte Stärke des Action-Rollenspiels liegt zweifellos im Storytelling. Ganz egal ob Haupt- oder Nebenquests – CD Projekt Red versieht jede noch so kleine Aufgabe mit eigenen Handlungssträngen und interessanten Persönlichkeiten.



The Witcher 3: Wild Hunt beeinflusste mit seinem Open-World-Konzept und dem Kampfsystem unzählige andere große Titel in der Spielewelt, darunter zum Beispiel Ubisofts ambitioniertes Action-RPG Assassin's Creed: Odyssey.



Die Erweiterung The Witcher 3: Blood and Wine führt Geralt von Riva in die strahlend schöne Provinz Toussaint. Doch unter der freundlichen Fassade droht Ungemach – etwa in Form dieser blutrünstigen Vampirbraut.

Einher mit diesen modernen Ideen geht natürlich das in The Witcher ausgeprägte Storytelling. Das Spiel kombiniert eine gewaltige offene Spielwelt mit Entscheidungsfreiheiten, einem schnittigen Kampfsystem und dem Mix aus Charakterentwicklung und Crafting von Tränken. Im Vergleich zu den Büchern betonen die Spiele stärker die Kämpfe, den Einsatz der magischen Zeichen und die Monsterjagd.

Der Hexer macht Politik

Mit The Witcher 3: Wild Hunt war CD Projekt Red endgültig an der Spitze der internationalen Entwicklerszene angelangt. Vorbei die Zeiten, in denen man „nur" gute Spiele entwarf. Dank The Witcher 3 stand das polnische Unternehmen plötzlich auf einer Stufe mit großen US-Studios wie Naughty Dog oder Rockstar Games. CD Projekt Red erwies sich zudem als echter Exportschlager, den auch die polnische Regierung immer wieder als Vorzeigeunternehmen präsentierte.

2011 überreichte der damalige polnische Ministerpräsident Donald Tusk dem US-Präsidenten Barack Obama als Gastgeschenk unter anderem eine handsignierte Collector's Edition von The Witcher 2. Obama lobte das Spiel im Anschluss als „ein gutes Beispiel für Polens Stellung in der Weltwirtschaft". Zum Release von The Witcher 3: Wild Hunt besuchte die 2014 ins Amt gekommene polnische Ministerpräsidentin Ewa Kopacz das Entwicklerhauptquartier und betonte, dass CD Projekt „das Land stolz mache". Und auch, wenn wir als Spieler über die Auftritte von Staatsoberhäuptern bei Videospielentwicklern eher schmunzeln, so zeigt es doch den Stellenwert, den CD Projekt Red innerhalb des eigenen Heimatlandes genießt.

Noch mehr vom Hexer

CD Projekt Red erkannte den Wert der Marke und weitete diese immer stärker aus. Damit meinen wir nicht nur Story-Erweiterungen wie Blood and Wine oder Hearts of Stone für The Wild 3: Wild Hunt, sondern Ableger wie Thronebreaker: The Witcher Tales oder Gwent: The Witcher Card Game, das inzwischen auf nahezu allen aktuellen Spieleplattformen erschienen ist. Man richtet sich mit diesem Portfolio also nicht mehr nur an Core-Videospieler, sondern greift zunehmend nach dem Mainstream.

Allerspätestens mit der überaus erfolgreichen Netflix-Serie mit „Superman" Henry Cavill in der Hauptrolle, ist The Witcher an der Spitze der Entertainmentbranche angekommen und gesellt sich dort zu Größen wie World of Warcraft und Tomb Raider. CD Projekt Red und deren Produkte profitieren ebenfalls davon: Ob das kommende Sci-Fi-Rollenspiel Cyberpunk 2077 auch ohne die „Rückendeckung" von Geralt von Riva so viel Aufmerksamkeit erhalten hätte? Für den Moment jedenfalls sind The Witcher und CD Projekt Red aus dem Unterhaltungsgeschäft nicht mehr wegzudenken und beweisen, wie gut sich Film- und Videospielbranche miteinander verbinden lassen. ❑



Wer The Witcher 3: Wild Hunt gespielt hat, wird sicherlich auch die eine oder andere Partie Gwent gezockt haben. Das Kartenspiel erfreute sich derart großer Beliebtheit, dass daraus ein eigenes Free2Play-Game für Mobile, Konsole und PC enstand.



Thronebreaker: The Witcher Tales war ursprünglich als Bonuskampagne für Gwent: The Witcher Card Game angekündigt. Später aber entschied CD Projekt Red, daraus ein eigenständiges und gleichermaßen komplexes Rollenspiel zu entwickeln.



Eine Kolumne von Christian Dörre

Warum ein Remake von Resident Evil 4 nicht nötig ist!

Laut einer Meldung befindet sich ein Remake von Resi 4 bereits in Entwicklung, doch braucht man das überhaupt? Chris sagt nein.

Nach der hohen Qualität und vor allem dem kommerziellen Erfolg der Neuauflage von Resident Evil 2 war wohl selbst dem größten Realitätsverweigerer klar, dass Capcom weiteren Spielen Remakes spendieren wird. Resident Evil 3 war der logische nächste Schritt, doch Fans diskutierten bereits angeregt über weitere Neuauflagen. Vor allem Resident Evil Code: Veronica und Dino Crisis standen ganz hoch im Kurs. Nun aber wurden wir alle von der Meldung überrascht, dass angeblich bereits ein Remake zu Resident Evil 4 in Entwicklung ist. Keine Frage, das Original ist ein ausgezeichnetes Spiel, doch genau diese Qualität könnte unter anderem dafür sorgen, dass die Neuauflage dieses Klassikers eine Enttäuschung werden könnte.



Resident Evil 4 wurde für so viele Plattformen immer wieder veröffentlicht, dass der Titel immer noch aktuell wirkt.

Auch nach 15 Jahren ist Resi 4 immer noch ein grandioses Spiel, das mit toller Inszenierung überzeugt.



Das Remake von Resident Evil 2 brachte den Klassiker sowohl spielerisch als auch technisch in die Moderne.

Wann ist ein Remake sinnvoll?
Während sich Remaster meiner Meinung nach eigentlich nur für Zocker lohnen, die das Original eine oder zwei Konsolengenerationen zuvor verpasst haben, bin ich Remakes und (Soft-)Reboots von Videospielen gegenüber durchaus aufgeschlossen. Da das Medium aktiv rezipiert wird, ist es teilweise sogar unumgänglich, einer Reihe mit einem Reboot neuen Esprit zu verleihen oder durch ein Remake dafür zu sorgen, dass große Titel nicht nur in den nostalgischen Erinnerungen einiger Leute weiterleben. So ist God of War aus dem Jahr 2018 wohl ein gutes Beispiel für ein gelungenes Reboot. Die Serie brauchte eine Frischzellenkur, die sie durch ein neues Setting, verändertes Kampfsystem und viel mehr Fokus auf Story und Charaktere bekam. Bei Remakes wird die Notwendigkeit sogar noch deutlicher. Man kann einem jüngeren Zocker noch so oft erzählen, wie toll ein Final Fantasy 7 oder ein Resident Evil 2 sind, aufgrund der veralteten Optik und der angestaubten Spielbarkeit (zumindest im Falle von Resi 2 mit der Panzersteuerung) ist die Wahrscheinlichkeit jedoch nicht sonderlich hoch, dass diese Klassiker wirklich nachgeholt und durchgezockt werden. Mit den Remakes der beiden Spiele werden diese Hürden genommen und einer ganz neuen Generation von Spielern wird es ermöglicht, diese Spiele endlich zu erleben. Diese Notwendigkeit von Remakes kann man dem Medium Videospiel als Makel auslegen, doch hier können Remakes wenigstens funktionieren. Man denke nur an die Filmbranche mit unnötigen Remakes von Die Glorreichen Sieben oder Ben Hur oder den verkorksten Ghostbusters-Reboot. Selbst wenn die Qualität der Filme stimmen sollte, fragt man sich trotzdem automatisch, warum die Streifen überhaupt existieren. Das passive Medium hat schließlich nicht die Hürden, die bei alten Games auftreten. Alt ist hier auch das richtige Stichwort, denn wo ist ein Remake von Resident Evil 4 bitte nötig?

Fühlt sich an wie neu
Klar, Resi 4 hat seit seinem ursprünglichen Release auf Nintendos Gamecube auch schon 15 Jahre auf dem Buckel, aber es kommt einem nicht so vor. Das hat zwei Gründe, die auch gegen ein Remake sprechen sollten. Zum einen denkt man nicht unbedingt an das für Videospiele fast schon biblische Alter von 15 Jahren, da Capcom selbst dafür sorgt, dass man Resi 4 nicht in die Nostalgie-Ablage des Gamer-Gehirns legen kann. Der Klassiker verfolgt einen regelrecht, da er seit der Veröffentlichung auf dem Gamecube nach und nach für andere Plattformen verfügbar gemacht wurde. Und das sogar noch generationenübergreifend, denn der Titel erschien nicht nur auf dem Gamecube und dann noch für PC und PS2, sondern (als HD-Remaster) auch noch für Wii, Wii-U, Switch, Xbox 360, Xbox One, PS3 und PS4. Wer in den letzten 15 Jahren irgendwas mit Videospielen zu tun hatte, hatte stets die Möglichkeit, Resident Evil 4 zu spielen. Selbst wenn man daran nicht interessiert war, war der Titel stets präsent, da auf Webseiten über die Remaster-Releases berichtet wurde oder man beim Einkaufsbummel im Online-Store automatisch irgendwann mal über das Action-Adventure von Capcom stolperte. Das Verlangen nach einem Remake hält sich also allein schon deshalb in Grenzen.

Der zweite Grund, warum man nicht an das Alter des Titels denkt und eigentlich auch keine Neuauflage braucht, fällt allerdings noch schwerer ins Gewicht: Resident Evil 4 ist immer noch so gut, dass ein Remake absolut unnötig ist und die Entwickler auch gar keinen Spielraum für kreative Änderungen und Neuerungen haben. Natürlich kann man jetzt darüber streiten, ob man einige Abschnitte, in denen man Präsidententochter Ashley als Leon. S. Kennedy beschützen muss, so verändern könnte, dass sie weniger nerven, aber ansonsten ist Resi 4 immer noch ein absolutes Top-Game. Die Steuerung funktioniert gut, die Settings sind abwechslungsreich, die Gegner sind fies, die Spielwelt ist atmosphärisch und vor allem hat das Spiel ein richtig tolles Pacing. Abschnitte und Gameplay-Elemente sind so gut getaktet, dass es eigentlich nix zu verbessern gäbe. Und hier hat ja gerade das Remake von Resident Evil 2 brilliert, indem es einige Abläufe modernisierte und somit veränderte. Dadurch fühlte sich die Neuauflage gleichermaßen frisch, aber auch vertraut an. Die Änderungen waren aber auch zumeist nötig, da das Original an manchen Stellen nicht so gut gealtert war. Gerade von der modernisierten Erzählung profitierte das Remake, da Story und Präsentation im Original so trashig waren, dass man heutzutage eher darüber lacht statt sich zu gruseln. Das entfällt aber eben bei Resi 4. Was also tun? Alles so lassen wie im Original oder Änderungen durchführen, nicht weil sie nötig sind, sondern nur um etwas zu ändern? Klingt alles doof. Meiner Meinung nach kann man ein Remake von Resident Evil 4 noch nicht mal im technischen Sinne rechtfertigen, denn der Titel sieht immer noch echt ordentlich aus.

Gerechtfertigte Skepsis?
Ich möchte hier aber auch gar nicht so viel meckern. Ich liebe Resi 4 und mache mir da selbst nichts vor. Wenn es ein Remake geben sollte, werde ich es spielen. Momentan kann ich mir aber nicht vorstellen, dass es mich genauso packen könnte wie die Neuauflagen von Teil 2 und 3, die man ja quasi komplett neu erleben konnte. Ich persönlich könnte den Entschluss zu einem Remake von Resi 4 einfach nicht verstehen, weil ich keine Notwendigkeit dazu sehe. Vielleicht bin ich aber (genau wie viele Fans) einfach enttäuscht, dass dann erst mal nicht mit Remakes zu Code: Veronica oder Dino Crisis zu rechnen wäre. Oder hab ich einfach nur Angst, dass auf Resi 4 auch noch die miesen Teile 5 und 6 folgen? Keine Ahnung, aber man könnte es mir wohl nicht verübeln. ❑

Overwatchs neueste Heldin

Echo, die Androidin

Die Androidin Echo wird der 32. Held in Overwatch. Wir verraten euch alles zur Hintergrundgeschichte, den Fähigkeiten und wie sich die Schadensausteilerin spielt.

Von: Philipp Sattler



Mit Echo kommt eine weitere Heldin ins Spiel, die dank ihrer Flugfähigkeiten plötzlich an ungewöhnlichen Stellen auftauchen kann.

Lange mussten die Spieler von Overwatch auf einen neuen Helden warten und nun – kurz vor Redaktionsschluss – war es endlich soweit. Mit Echo dürfen wir den 32. Helden in Blizzards Team-Shooter begrüßen. Dabei war es keine besonders große Überraschung, spielte Echo doch bereits im High-Noon-Kurzfilm zur Einführung von Ashe eine größere Rolle und war auch einer der Hauptprotagonisten im Trailer zu Overwatch 2. Nun also mischt die Androiden-Dame auch innerhalb des Spiels mit und wird dabei sicherlich einiges gehörig durcheinanderwirbeln. Denn mit ihren Fähigkeiten hat sie durchaus das Potenzial, die Meta nicht nur zu ändern, sondern gegebenenfalls auf den Kopf zu stellen.

Die Androidin wurde geschaffen, um den Helden von Overwatch zu dienen und sie zu unterstützen.

Wir konnten bereits vor der Ankündigung und Veröffentlichung mit den Entwicklern über die neue Heldin sprechen und wurden von Jeff Kaplan und seinem Team detailliert darüber aufgeklärt, was uns mit Echo im Spiel erwartet und warum besonders ihr Ultimate jede Partie im Handumdrehen zu euren Gunsten entscheiden kann – und auch zur Hintergrundgeschichte bekamen wir einiges erzählt.

Echo – die Hintergrundgeschichte

Die Androidin ist eine Kreation der im Overwatch-Universum sehr bekannten Wissenschaftlerin Dr. Mina Liao. Zwar stand sie bisher noch nicht direkt im Blickpunkt der Geschichte, wurde aber immer mal wieder am Rande erwähnt. So war Dr. Liao die treibende Kraft in der Entwicklung künstlicher Intelligenz und Robotertechnik und hat damit indirekt auch die Omnics erschaffen, die sich dann gegen die Menschen gewandt haben und in den Omnic-Kriegen unter anderem von Overwatch besiegt werden konnten. Dabei half Dr. Liao nicht nur bei der Entstehung der Omnics, sondern auch bei deren Vernichtung. Sie wurde noch während der Omnic-Kriege eines der Gründungsmitglieder von Overwatch, da niemand so viel über die Roboter wusste wie Dr. Liao.

Während ihrer Zeit bei Overwatch beschäftigte sie sich aber nicht nur mit der Vernichtung der Omnics, sondern konstruierte einen weiteren Androiden. Dieser sollte den Agenten von Overwatch zur Seite stehen und vielseitig einsetzbar sein. Durch das Herunterladen verschiedener Fähigkeiten sollte der Android beispielsweise als Pilot oder Sanitäter einsetzbar sein und so die Helden von Overwatch unterstützen. Allerdings beließ es Dr. Liao nicht dabei und stattete Echo auch mit der Fähigkeit aus zu lernen. Echo diente dennoch als tadellose Unterstützerin der eigentlichen Helden, schaute sich aber bei jedem Einsatz diverse Eigenschaften und Fähigkeiten bei den Helden um Reinhardt, Torbjörn und Co. ab und wurde so immer mehr selber zu einer Heldin und letztlich auch zum Lebenswerk ihrer Schöpferin, die bei einem Angriff der Omnics auf ihre wissenschaftliche Einrichtung ums Leben kam. Nach dem Ende der Omnic-Kriege verschwand Echo von der Bildfläche und sollte eigentlich an die US-Regierung überführt werden. Dieser Transport wurde jedoch von der Deadlock-Gang abgefangen und Echo war verschwunden. Seit dem High-Noon-Cinematic wissen wir auch, wo sie abgeblieben war. Nämlich dort, wo kein Genji sie jemals gefunden hätte – innerhalb der Payload auf der Karte Route 66.



Sie ist gewissermaßen ein Echo ihrer mittlerweile verstorbenen Schöpferin Dr. Mina Liao.



Im freien Spiel auf dem PTR konnte man sich kurz vor Redaktionsschluss vor Echos kaum retten.

Echo kann fliegen
Die wohl wichtigste Fähigkeit von Echo haben wir im Trailer zu Overwatch 2 bereits gesehen. Im Gegensatz zu den anderen Helden ist sie nicht an den Boden gefesselt, sondern kann mehr oder weniger frei durch die Luft fliegen. Dabei unterliegt sie zwar Einschränkungen, die aber deutlich geringer ausfallen als beispielsweise bei Pharah. Um sich mit Echo in die Luft zu heben, müsst ihr per Knopfdruck beschleunigen. Dabei bewegt sich Echo extrem schnell in die vorgegebene Richtung und geht dann in den Flugmodus über – quasi wie ein startendes Flugzeug. Allerdings muss sich dieser „Sprint" nicht auf dem Boden abspielen. Ihr könnt auch direkt senkrecht nach oben starten. Damit ist diese Fähigkeit universell einsetzbar und eignet sich sowohl für die Flucht als auch für den schnellen Angriff.

Während des Fluges ist Echo allerdings deutlich weniger wendig als es der Trailer zu Overwatch 2 vermuten lässt. Statt wie eine Pharah auf Steroiden gleitet Echo eher wie eine trägere Version von Mercy durch die Luft. Das Fliegen ist damit also gut geeignet, um spezielle Punkte zu erreichen, einen Kampf aus der Luft solltet ihr aber lieber nicht führen. Denn jeder halbwegs treffsichere Soldier holt euch sonst in Sekundenschnelle vom Himmel. Neben dem Fliegen kann Echo übrigens auch gleiten. Wenn ihr also irgendwo herunterspringt, müsst ihr nicht den Flugmodus anwerfen, sondern könnt einfach elegant zu Boden gleiten – ähnlich wie Mercy, nur schneller. Während die Schweizer Ärztin eher einem Fallschirm ähnelt, ist Echo mehr wie ein Gleitflieger.

Dreifach-Schuss und Haftbomben
Als Schadensausteiler kann Echo natürlich auch … nun ja, Schaden austeilen. Dafür hat sie einerseits ihren Dreifach-Schuss im Repertoire, der – wie könnte es bei dem Namen auch anders sein – drei Geschosse gleichzeitig in einer dreieckigen Form abfeuert und damit ganz ordentlichen Schaden an getroffenen Zielen hervorruft. Deutlich spannender sind da schon die Haftminen. Echo feuert eine Salve Haftbomben auf den Gegner, die nicht sofort Schaden verursachen, sondern erst nach einigen Sekunden explodieren. Auf der einen Seite hat der Gegner dadurch noch Zeit, sich heilen zu lassen, auf der anderen Seite hilft ihm aber auch die Flucht eventuell nicht mehr. Zumal die Haftbomben auch Schaden an nahen Mitspielern verursachen.

Gebündelter Strahl als Finisher
Richtig interessant wird es aber erst, wenn der Gebündelte Strahl zum Einsatz kommt. Dieser fokussierte Strahl aus Energie hat ohnehin schon das Potenzial, jeden Helden schnell aus den Latschen zu hauen. Besonders fies wird es aber, wenn das getroffene Ziel bereits wenig Lebenspunkte hat. Denn der Gebündelte Strahl verursacht an Zielen mit weniger als 50 Prozent Lebenspunkten den vierfachen Schaden. Bereits angeschlagene Ziele werden damit in Rekordzeit vom Schlachtfeld gefegt. Der Zusatzschaden gilt übrigens auch für Schilde und Barrieren. So stellt Echo einen starken Konter für beispielsweise Reinhardt oder Orisa dar. Sobald die Barrieren die ersten Risse aufweisen, sind sie mit dem Gebündelten Strahl in wenigen Sekunden weggebrannt. Auch zum Release war es übrigens immer noch der vierfache Schaden sein, es ist aber möglich dass hier noch ein Nerf auf dir Roboter-Dame zukommt.

ECHO – ALLE FÄHIGKEITEN IM ÜBERBLICK

Tri-Schuss
Feuert drei Projektile in dreieckiger Form.

Haftbomben
Feuert eine Salve Haftbomben, die nach kurzer Zeit explodieren.

Flug
Ihr springt schnell nach vorne und geht dann einige Sekunden in den Flug über.

Gebündelter Strahl
Kanalisiert einige Sekunden lang einen fokussierten Strahl, der sehr hohen Schaden gegen Ziele mit weniger als 50 Prozent Lebenspunkten macht.

Ultimate - Duplikat
Kopiert einen gegnerischen Helden und gewinnt 15 Sekunden dessen Fähigkeiten.

Passiv – Gleitflug
Echo kann gleiten statt zu fallen.

Mit einer Mercy im Schlepptau hat Echo das Potenzial, jeder Partie ihren Stempel aufzudrücken.

Echo kopiert den Feind

Den größten Einfluss auf das komplette Spiel dürfte aber Echos Ultimate haben. Wer bei der Hintergrundgeschichte von Echo aufgepasst hat, dem wird nicht entgangen sein, dass die Androidin darauf programmiert ist, während ihrer Einsätze das Vorgehen der anderen Helden zu beobachten und daraus zu lernen. Da ist es natürlich recht passend, dass Echo mit ihrem Ultimate einfach einen der gegnerischen Helden komplett kopieren kann. Und mit komplett meinen die Entwickler tatsächlich komplett. Einmal auf einen Feind angewendet, verwandelt sich Echo in diesen Charakter – mit allen Fähigkeiten. Optisch könnt ihr die verwandelte Echo allerdings immer noch erkennen, da sie sich lediglich in eine bläulich schimmernde Version des feindlichen Helden verwandelt.

Hat sich Echo in einen der gegnerischen Helden gewandelt, dann fängt der Spaß erst richtig an. Zum einen kann sie nicht sterben, sondern wechselt einfach wieder zurück in ihre eigentliche Gestalt. Zum anderen ist die Aufladerate des Ultimates massiv erhöht. Ja, ihr habt richtig gelesen. Die per Ultimate in einen anderen Helden verwandelte Echo kann dann auch deren Ultimates einsetzen – und zwar erheblich öfter als üblich. Mehrere Aufladungen hintereinander sind durchaus möglich, wenn es gerade heiß hergeht und ihr immer jemanden vor der Flinte habt, an dem ihr euch austoben könnt. Alleine damit kann Echo den Verlauf der Partie schneller wenden als irgendein Genji dieser Welt nach Heilung schreien kann.

So spielt sich Echo

Ob sich Echo aber auch so spielt, wie sich die Fähigkeiten auf dem

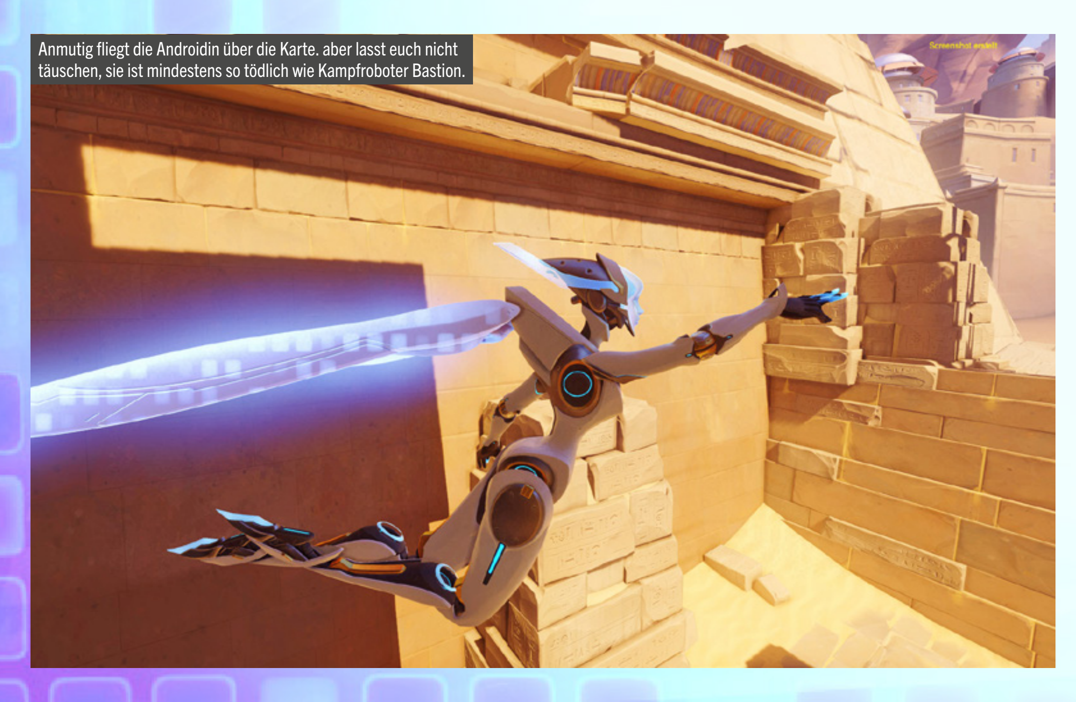
DIE STORY KLINGT NACH UNTERSTÜTZER – DENNOCH IST ECHO IST EINE SCHADENSAUSTEILERIN.



Als Kopie eines gegnerischen Helden dürft ihr alle Fähigkeiten einsetzen – darunter auch das Ultimate, und zwar deutlich öfter und schneller.

Im Gebündelten Strahl schmelzen die Lebenspunkte eurer Feinde geradezu dahin.

ECHO BILDET DEN ABSCHLUSS. ALLE WEITEREN HELDEN ERSCHEINEN FÜR OVERWATCH 2!



Anmutig fliegt die Androidin über die Karte. aber lasst euch nicht täuschen, sie ist mindestens so tödlich wie Kampfroboter Bastion.

Papier lesen – davon mussten wir uns auf dem PTR (und danach den Live-Servern) natürlich in unzähligen Matches erst mal selber überzeugen. Was uns dabei als Erstes auffiel, war, dass sich das Fliegen deutlich weniger spektakulär anfühlt, als wir gedacht hatten. Eigentlich gibt es gefühlt kaum einen Unterschied zu Pharah – auch wenn das natürlich der Fall ist. Statt aus der Luft zu ballern, wird der Flug eigentlich nur genutzt, um schnell auf taktisch gute Positionen zu kommen oder um dem sicheren Pixeltod zu entgehen. Und auch der Gebündelte Strahl ist in der Praxis weit weniger spektakulär als gedacht. Denn er ist recht schmal und es ist äußert schwer, damit Ziele in Bewegung zu treffen. Vielleicht braucht es aber auch nur einen besseren Spieler an Maus und Tastatur oder Gamepad. Hat man aber erst mal den Dreh raus und nutzt den Strahl wirklich nur noch, um bereits verletzte Gegner auszuschalten, dann kommt auch Laune auf. Auch Barrieren wie Reinhardts Schild schmelzen geradezu unter dem Gebündelten Strahl. Da hilft es natürlich, dass der Schild kaum zu verfehlen ist.

Neben dem Primärfeuer, welches hohen Schaden verursacht, sind die Haftbomben aber die ge-

Sobald ihr für euer Ultimate einen Feind auserkoren habt, beginnt die Matrix mit ihrer Arbeit und verwandelt euch in den feindlichen Helden.

fährlichste Waffe von Echo. Diese zerlegen den einen oder anderen Helden mit einer Salve und eignen sich besonders, um flüchtende Spieler aufzuhalten. Ein direktes Feuergefecht werdet ihr damit nicht gewinnen. Aber oft kommt es vor, dass ihr zwar umgehauen werdet, der Gegner an den Haftbomben, die etwa zwei Sekunden nach der Landung explodieren, aber auch noch zugrunde geht – gewissermaßen Echos späte Rache. Außerdem haften die Bomben nicht nur an Helden, sondern beispielsweise auch an der Fracht. Damit kann man bestimmte Bereiche strategisch unter Beschuss nehmen und den Gegner zur Bewegung zwingen.

Zu guter Letzt haben wir natürlich ausgiebig mit dem Ultimate Duplikat herumgespielt. Dieser verdient den Namen Ultimate wirklich. Denn im Gegensatz zu vielen anderen Ults könnt ihr Duplikat flexibel einsetzen. Während ihr beim Verteidigen lieber einen Tank oder Defensivspezialisten kopiert, eignen sich für den Angriff und die Einnahme von Punkten wieder andere Helden. Allerdings muss der gewünschte Held auch im Gegnerteam sein und dann noch in eure Nähe kommen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass sich das Kopieren eines gegnerischen Tanks am meisten lohnt. Da alle wissen, dass ihr eine massiv gesteigerte Ultimate-Generierung habt, versuchen euch alle schnellstmöglich umzuhauen. Als Tracer, Genji oder Widow überlebt ihr das meist nicht lang. Auch der Wechsel in Mercy kann sich lohnen, um deren Wiederbelebung zu bekommen.

Ein interessantes Feature ist es in jedem Fall, da es den Kampf um einen Punkt oder die Fracht blitzschnell auflockert und sich alle Spieler auf neue Umstände einstellen müssen.

Jetzt stellt sich noch die Frage, ob Echo in dieser Form noch lange hält, in den ersten Tagen wurden bereits viele Nerf-Rufe laut, nachdem auf dem PTR schon einige Dinge abgeschwächt wurden. Während sich an den Skills wohl nichts mehr ändert, dürfte an den Zahlen noch gedreht werden. Besonders die Haftbomben erscheinen aktuell zu stark. ❑


Echos Primärfeuer sieht nicht nur stylish aus, sondern verursacht auch enormen Schaden.



SO SPIELT IHR DUNGEON MASTER HEUTE

Im Gegensatz zu anderen in dieser Artikelreihe vorgestellten Klassikern wie Pool of Radiance oder Monkey Island 3 existiert zu Dungeon Master keine offizielle Neuveröffentlichung. Dennoch bleiben euch drei Möglichkeiten, den Klassiker heute zu spielen: Entweder ihr besorgt euch ein altes Originalspiel über Ebay und Co. oder ihr greift zu CSBWin, einer originalgetreuen Kopie des Atari-ST-Originals nebst der Standalone-Erweiterung Chaos Strikes Back für Windows, Linux und Mac, die auch wir für diesen Artikel gespielt haben. Ihr findet sie auf der Webseite Dungeon Master Encyclopaedia. Weiterhin gibt es ein inoffizielles Dungeon-Master-Remake namens Return to Chaos aus der Feder von George Gilbert. In dem Komplettpaket sind Dungeon Master, Chaos Strikes Back sowie Dungeon Master 2: Skullkeep enthalten. Es funktioniert einwandfrei auf modernen PC-Systemen und beinhaltet gar einen Editor, mit dem ihr eure eigenen Abenteuer kreiert. Allerdings ist die rechtliche Sachlage des Titels umstritten, weil Return to Chaos keine offizielle Lizenz besitzt. Zudem sind die Links auf Gilberts Homepage schon seit Längerem tot, weshalb ihr ebenfalls auf die Dungeon Master Encyclopaedia ausweichen müsst. Die beiden letztgenannten Optionen sind jedoch mit Vorsicht zu genießen – Download nur auf eigene Gefahr!

Mein erstes Mal Dungeon Master:

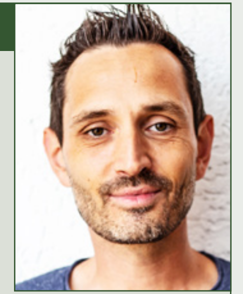
Wie spielt sich der Adventure-Klassiker heute?

Intuitive Mausbedienung, Echtzeit-Spielablauf und knackige Pseudo-3D-Grafik: Als Dungeon Master Ende 1987 erschien, revolutionierte das Rollenspiel von FTL Games die Spielewelt. Wie schlägt sich der Klassiker heute? Unser Autor Benedikt hat ihn zum ersten Mal gespielt.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Endlich! Jetzt habe ich Dungeon Master also tatsächlich zum allerersten Mal gespielt. Zu sagen, dass es dafür auch höchste Zeit gewesen ist, wäre natürlich immer noch stark untertrieben, schließlich wurde die Urversion für den Atari ST bereits am 15. Dezember 1987 veröffentlicht. Und auch wenn mich jetzt viele Fans des Oldies steinigen mögen: Ich habe wirklich ernsthaft versucht, Dungeon Master großartig zu finden. Diesen Überklassiker, diesen Koloss von einem Dungeon Crawler, diesen unbestrittenen Meilenstein der Computerspielhistorie! Und doch bin ich offenbar über 30 Jahre zu spät dran, um das Spiel auch heute noch so zu vergöttern

ÜBER DEN AUTOR

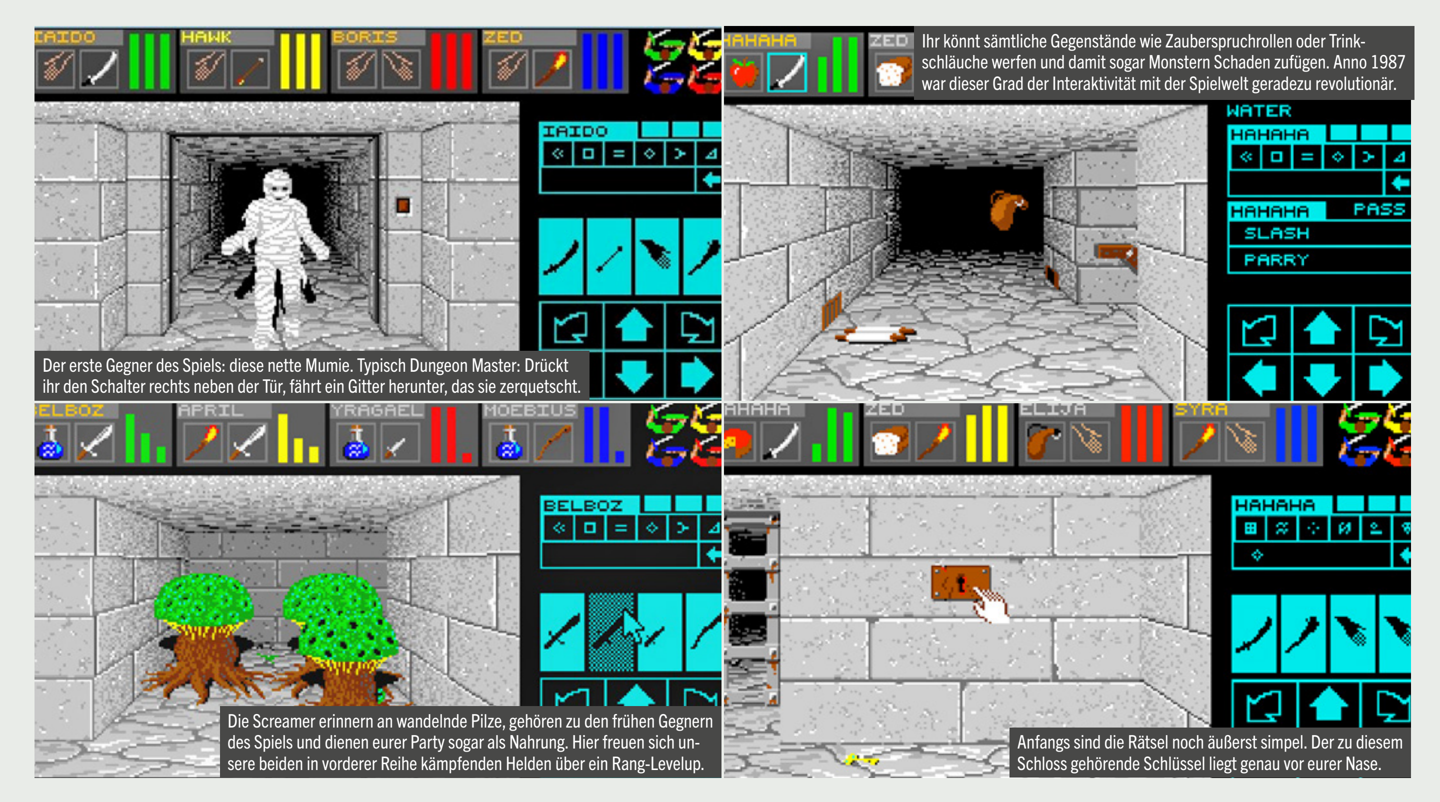


Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jahrgang 1977, arbeitet seit über 20 Jahren als Spielejournalist und leitet seine eigene Medienagentur. Als vielbeschäftigter Mensch hat Benedikt neben seinem Beruf noch weitere Leidenschaften: Er ist nicht nur mehrfacher Vater, sondern auch begeisterter Langstreckenläufer und trainiert eine Jugendfußballmannschaft. Zudem war er Sänger, Gitarrist und Songwriter einer Indiepop-Band. Aufgrund seiner Zeitknappheit sind ihm leider so einige Spieleperlen durch die Lappen gegangen. Doch das wilde Bandleben ist vorbei, die Kinder sind aus dem Gröbsten raus, der nächste Marathon kann warten – und Benedikt hat nun endlich wieder mehr Zeit zum Spielen! In seiner Artikelreihe „Mein erstes Mal" fühlt er unsterblichen Klassikern, großen Hits und angeblichen Meilensteinen auf den Zahn: Wie spielt sich der vermeintliche Kracher Jahre später für jemanden, der ihn damals verpasst hat und nun zum allerersten Mal erlebt?



Zu Spielbeginn müsst ihr in der „Halle der Champions" vier Charaktere entweder wiederbeleben oder neu auferstehen lassen. Je nachdem, wie ihr euch entscheidet, übernehmt ihr die ursprünglichen Klassen-Rangsysteme der Figuren oder startet komplett auf null.

(Quelle aller Bilder in diesem Artikel: Moby Games)



Der erste Gegner des Spiels: diese nette Mumie. Typisch Dungeon Master: Drückt ihr den Schalter rechts neben der Tür, fährt ein Gitter herunter, das sie zerquetscht.

Ihr könnt sämtliche Gegenstände wie Zauberspruchrollen oder Trinkschläuche werfen und damit sogar Monstern Schaden zufügen. Anno 1987 war dieser Grad der Interaktivität mit der Spielwelt geradezu revolutionär.

Die Screamer erinnern an wandelnde Pilze, gehören zu den frühen Gegnern des Spiels und dienen eurer Party sogar als Nahrung. Hier freuen sich unsere beiden in vorderer Reihe kämpfenden Helden über ein Rang-Levelup.

Anfangs sind die Rätsel noch äußerst simpel. Der zu diesem Schloss gehörende Schlüssel liegt genau vor eurer Nase.

und so faszinierend zu finden, wie es damals Abertausende von Hobbyabenteurern getan haben.

Kleine Kerkerkunde

Bevor ich ins Detail gehe, warum Dungeon Master und ich nicht so richtig warm miteinander geworden sind, fasse ich im Folgenden erst einmal in aller Kürze zusammen, worum es in dem Spiel überhaupt geht und ordne das Ganze ein wenig im historischen Kontext ein. Schließlich soll es da draußen auch noch andere Menschen geben, die sich nie mit dem Dungeon Crawler auseinandergesetzt haben. Wer hingegen schon alles über Dungeon Master weiß, kann die folgenden Zeilen getrost ignorieren und direkt zum Absatz nach der nächsten Zwischenüberschrift springen.

Klare Sache: Das Rollenspiel des US-Unternehmens FTL Games war 1987 der ganz große heiße Scheiß. Warum? Weil es so viel anders und vor allem so viel besser machte als sämtliche Genrevertreter dieser Zeit. Wo die bis dato dominierenden RPGs wie Ultima, Wizardry oder The Bard's Tale in Sachen Präsentation und Bedienung eher zweckmäßig rüberkamen, protzte Dungeon Master mit detailreicher Pseudo-3D-Grafik, komfortabler Maussteuerung und noch nicht gekannter Immersion. Diese wurde durch die neuartige Echtzeitmechanik ermöglicht: Der Spieler steuerte eine vierköpfige Heldengruppe durch ein Verlies mit 14 Stockwerken und erlebte das komplette Spiel aus der Ego-Perspektive. Entwickler anderer Rollenspiele der 1980er-Jahre setzten ausschließlich auf Rundenkämpfe, doch FTL Games führte Echtzeitgefechte ein. Man sah seine Feinde also – anfangs noch eher harmlose Gegner wie Mumien, Goblins und Pilze, später dann auch Steingolems, Skelette oder gar ein dicker Drache – stets bereits aus der Entfernung auf sich zu laufen. Mit je zwei Helden in der vorderen und zwei in der hinteren Reihe beackerte man die Widersacher dann mit Nahkampfangriffen per Axt oder Schwert, Distanzwaffen wie Pfeil und Bogen oder Wurfgeschossen sowie Zaubersprüchen. Dabei war die Gegner-KI geradezu revolutionär, denn die Kreaturen flohen auch schon einmal vor dem Spieler, wenn sie sich bedroht fühlten, oder verfolgten ihn durch die schummrig beleuchteten Gänge.

Überhaupt hievte Dungeon Master Rollenspiele in puncto Interaktivität auf ein völlig neues Level: Man konnte Gegenstände erstmals ganz bequem per Mausklick aufheben, werfen, fallen lassen und in der Umgebung oder direkt im Charaktermenü platzieren. Zudem musste man die mit Bodenfallen und Teleportern gespickte Spielwelt manipulieren, um die immer knackigeren Rätsel lösen zu können, etwa Objekte auf Bodenplatten und in Fackelhalter legen, Schalter drücken oder Hebel ziehen. Darüber hinaus galt es, seine Recken regelmäßig mit Essen und Trinken versorgen, damit sie nicht verhungerten beziehungsweise verdursteten.

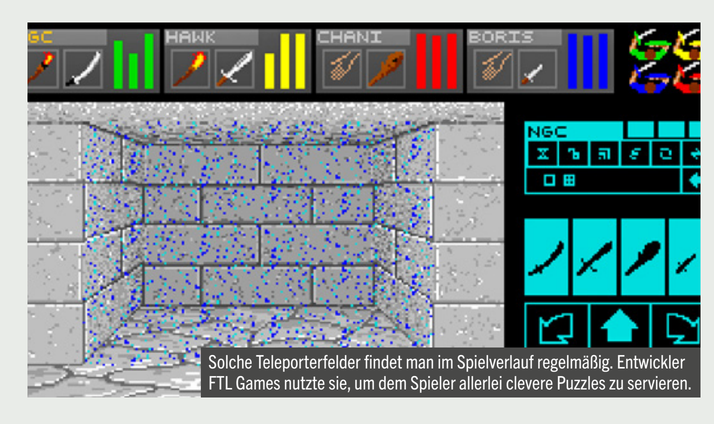
Das Magiesystem von Dungeon Master, das auf der Aneinanderreihung verschiedener Sprüche basierte (die man allerdings zuvor erst einmal im Dungeon finden musste), war ebenso innovativ wie das von Erfahrungspunkten unabhängige Charaktersystem. Die vier – wahlweise männlichen und/oder weiblichen – Partymitglieder konnten in vier Klassen aufgestuft werden: Krieger, Ninja, Zauberer und Priester. Dabei war man bei seinen Charakteren allerdings nicht auf eine Klasse festgelegt – das auf „Learning by Doing" basierende Skillsystem erlaubte es, sie parallel in mehreren Disziplinen rangweise aufsteigen zu lassen. Wer also beispielsweise seine Figur immer wieder per Nahkampfwaffe zuschlagen ließ, verbesserte ihren Status als Krieger und sie gewann Stärke- und Ausdauerpunkte dazu. Deckte man den Gegner hingegen regelmäßig mit Feuerbällen ein, steigerte man ihren Zauberer-Rang nebst Weisheit-Wert und so weiter.

Dieses System machten sich später zahlreiche andere Rollenspiele zunutze, allen voran natürlich The Elder Scrolls.

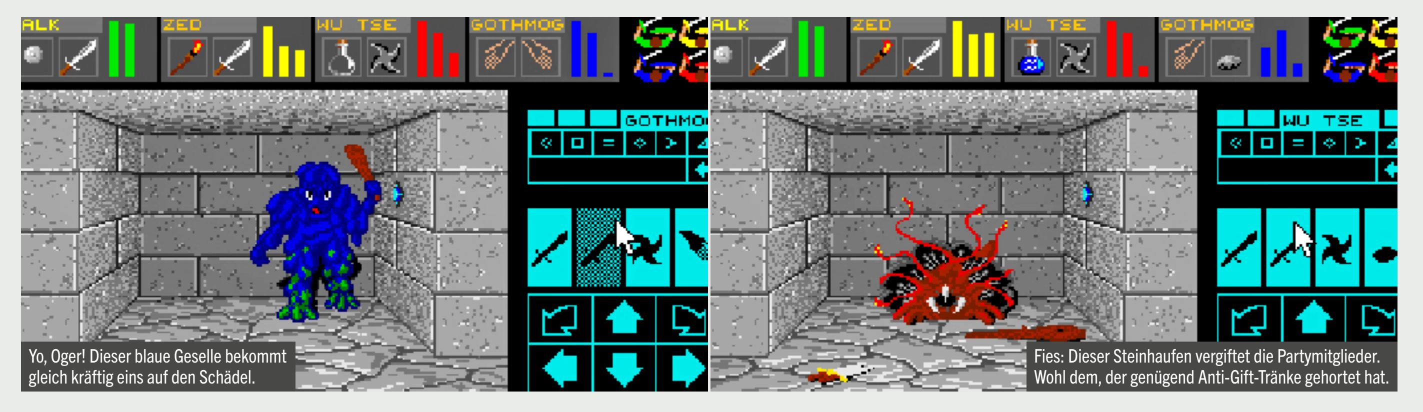
Ich könnte jetzt noch seitenweise schreiben, warum Dungeon Master seinerzeit so einzigartig war und warum es so viele nachfolgende Generationen von Spieleentwicklern beeinflusst hat. Stattdessen verweise ich lieber auf die entsprechende Folge vom Retro-Podcast Stay Forever (www.stayforever.de/2018/03/dungeon-master-folge-76/). Darin erfahrt ihr so ziemlich alles Wissenswerte über die Besonderheiten und den historischen Wert des Spiels sowie die eher nebensächliche Story.

Ohne Nostalgiebonus eher ernüchternd

Nun aber endlich zu meinem Dungeon-Master-Debüt! Wie ich eingangs schon erwähnt habe, kam bei mir beim Spielen des Oldies einfach nicht so wirklich Freude auf. Um



Solche Teleporterfelder findet man im Spielverlauf regelmäßig. Entwickler FTL Games nutzte sie, um dem Spieler allerlei clevere Puzzles zu servieren.



Yo, Oger! Dieser blaue Geselle bekommt gleich kräftig eins auf den Schädel.

Fies: Dieser Steinhaufen vergiftet die Partymitglieder. Wohl dem, der genügend Anti-Gift-Tränke gehortet hat.

verständlich zu machen, warum das so ist, muss ich zuerst ein bisschen ausholen. Ich habe in meiner Spielerlaufbahn ehrlicherweise nur zwei Dungeon Crawler ausgiebig gezockt: Das 1991 von den Westwood Studios veröffentlichte Eye of the Beholder sowie Legend of Grimrock (2012) vom Indie-Entwickler Almost Human. Somit habe ich das Subgenre der Echtzeit-Dungeon-Crawler erst nach dem „Original“ kennengelernt.

Für mich war Eye of the Beholder auf dem Amiga damals quasi mein ganz persönliches Dungeon Master. Und auch wenn damalige Fachmagazine wie Power Play in ihrem Test zu Eye of the Beholder von einem optisch zwar äußerst gelungenen, spielerisch aber dreisten Dungeon-Master-Klon sprachen, der nicht ans Original heranreicht, ist das Westwood-Werk mein Retromaßstab in Sachen 90-Grad-Kerker-Kloppereien.

Deshalb kann mich allein schon die Grafik von Dungeon Master nicht vom Hocker reißen, mag sie zum Veröffentlichungszeitpunkt des Spiels technisch noch so imposant gewesen sein. Das komplette Verlies ist grau betoniert, jeder Raum und jeder Gang sehen irgendwie gleich aus. Auch die Gegner- und Zauberanimationen sind langweilig und behäbig. Jaja, Uraltspiel und so ... Und dennoch: Ich finde, dass Dungeon Master furchtbar öde wirkt und hatte beim Spielen irgendwie immer das deutlich farbenfrohere Eye of the Beholder vor Augen. Ein Eindruck, der sich nach dem Anschauen eines Let's-Play-Videos zu Eye of the Beholder schließlich bestätigte, welches bei mir fast schon die Lust weckte, das Westwood-Werk mal wieder herauszukramen.

Womit wir beim Faktor Nostalgie angekommen wären: Während mir bewegte Bilder von Eye of the Beholder direkt ein fettes Grinsen ins Gesicht zaubern, muss Dungeon Master bei mir komplett ohne den „Hach, was war das damals doch geil!“-Bonus auskommen. Und geil war es sicherlich für all jene, die es damals auf ihrem Atari ST oder auch in den Umsetzungen für Amiga, PC und Co. verschlungen haben, keine Frage.

Und dann gibt es da eben noch Legend of Grimrock, das mich bei seiner Veröffentlichung ziemlich in seinen Bann gezogen hat. Dieses hat Dungeon Master zwar zum Vorbild, wurde jedoch um sinnvolle Komfortfunktionen – allen voran Automapping – und logischerweise dramatisch bessere Grafik erweitert. Somit war eigentlich klar, dass es Dungeon Master bei mir schwer haben würde. Und bevor jetzt jemand an meiner Retro-Affinität zweifelt: Ja, ich mag alte Spiele sehr. Nicht zuletzt dank dieser tollen Artikelreihe und überraschend packender Ersterlebnisse mit Titeln wie Pool of Radiance oder Final Fantasy 6 habe ich gerade die Rollenspiele der 80er- und 90er-Jahren ganz neu schätzen gelernt und spiele diese auch außerhalb des Jobs mit wachsender Begeisterung.

Historisch wertvoll, aber ...

Somit haben meine vorherigen Dungeon-Crawler-Erfahrungen sehr viel mit meiner Wahrnehmung von Dungeon Master zu tun. Ich kann natürlich im historischen Kontext die unglaubliche Pionierarbeit von die FTL Games jederzeit anerkennen. Und es ist auch heute tatsächlich noch gut spielbar, auch wenn es gelegentlich ein wenig sperrig rüberkommt und einen ziemlich langsamen Spielfluss hat. Ich kann mir sogar vorstellen, wie krass damals dieser ikonische Moment gewesen sein muss, als man dem ersten Gegner im Spiel begegnete: einer Mumie, die aus einer Tür herauskam, nachdem man diese nichtsahnend per Knopfdruck geöffnet hatte. Doch all das, was ich in meinen vielleicht vier, fünf Spielstunden in Dungeon Master erlebt habe, kam mir unglaublich vertraut vor, aber auf merkwürdig unmotivierende Art und Weise: Weil ich die Machart der Schalter-, Platten- und Portalpuzzles, das ewige Herumkreisen um die Gegner im Kampf, die Suche nach Nahrung für meine Figuren, eben das gesamte Spielsystem schon kannte, es in Eye of the Beholder und später Legend of Grimrock jedoch als deutlich zugänglicher empfunden hatte.

Speziell das Magiesystem von Dungeon Master nervt mich ungemein. Zugegeben, es ist innovativ und durchaus logisch, aber eben auch reichlich fummelig. In Legend of Grimrock, in dem die Entwickler auf ein ganz ähnliches, wenngleich auch etwas leichteres System setzen, ist die Zauberei übrigens auch der Punkt, der mir am wenigsten Spaß macht. Ach ja, und dass ich in Dungeon Master jedes Mal Hitpoint-Abzüge bekomme, wenn ich mal versehentlich mit einem lauten „Doing“ gegen die Wand latsche, ging mir beim Spielen ebenfalls ziemlich auf den Senkel.

Ihr seht schon: Meine ganz persönliche Spielevergangenheit ist letztlich daran schuld, dass mir Dungeon Master nicht wirklich zusagen will. Ist das diesem Meilenstein gegenüber nun fair? Vermutlich nicht. Doch ich möchte in meiner Artikelserie nun mal davon berichten, wie es ist, wenn ich einen großen Klassiker das erste Mal spiele. Und da bin ich ganz ehrlich: Nee, ist leider nicht meins. Mir fehlt mir hier einfach der Anreiz, mich bis ins unterste Stockwerk durchzukämpfen.

Mein Fazit: Unfassbar wichtiges Spiel, das mich aber nicht fesselt

Ja, Dungeon Master ist und bleibt ein Wendepunkt der Spielegeschichte. Es genießt seinen Kultstatus absolut zu Recht und hat ganze Generationen von Spieleentwicklern geprägt und inspiriert. Das kann ich jederzeit anerkennen – und nach dem Spielen endlich auch nachvollziehen. Schade, dass ich 1987 nicht am Start war!

Doch letztlich habe ich meine Zeit mit Dungeon Master wie eine durchaus interessante, stellenweise aber auch monotone, zähe und anstrengende (Games-)Geschichtsstunde empfunden – und dann, irgendwann nachdem ich Level vier beendet hatte, tatsächlich Legend of Grimrock reaktiviert und anschließend regelrecht gesuchtet. Denn hier habe ich eine komfortable Automap, ohne die ich im Jahr 2020 einfach nicht mehr auskommen möchte; hier bekomme ich immer noch sehr ansehnliche Grafik, eine höchst atmosphärische Klangkulisse und ein deutlich schnelleres Spieltempo geboten. Und in Sachen Rätsel- und Gegnerdesign ist Legend of Grimrock ein mehr als würdiger geistiger Nachfolger von Dungeon Master. Warum also das undynamische Original zocken, wenn ich es dank Legend of Grimrock quasi als modernes Remake erleben kann? Ich glaube jedenfalls nicht, dass ich in absehbarer Zeit noch einmal ins altehrwürdige FTL-Verlies zurückkehren werde – auch wenn man bekanntlich niemals nie sagen sollte.

So gesehen huldige ich Dungeon Master und seinem Spielprinzip dank meiner neu entfachten Legend-of-Grimrock-Lust ja dann doch auf meine eigene Weise und kann das Retro-Experiment insgesamt als Erfolg verbuchen. Zumal es mich jetzt richtig in den Fingern juckt, neuere Dungeon Crawler wie Vaporum (2017) und Dungeon of Dragon Knight (2019) auszuprobieren. Doch vor allem möchte ich endlich auch mal Westwoods Lands of Lore nachzuholen – ein weiterer Rollenspielklassiker, den es ohne Dungeon Master vermutlich nie gegeben hätte.

Das muss ich doch gleich mal meiner Auftraggeberin Maria vorschlagen! Dann könnt ihr an dieser Stelle vielleicht bald lesen, wie sich der Westwood-Rollenspielklassiker aus dem Jahr 1993 heute noch so schlägt ... ❑